

Gymn. 14 me

Credner

<36635328190016

S

<36635328190016

Bayer. Staatsbibliothek

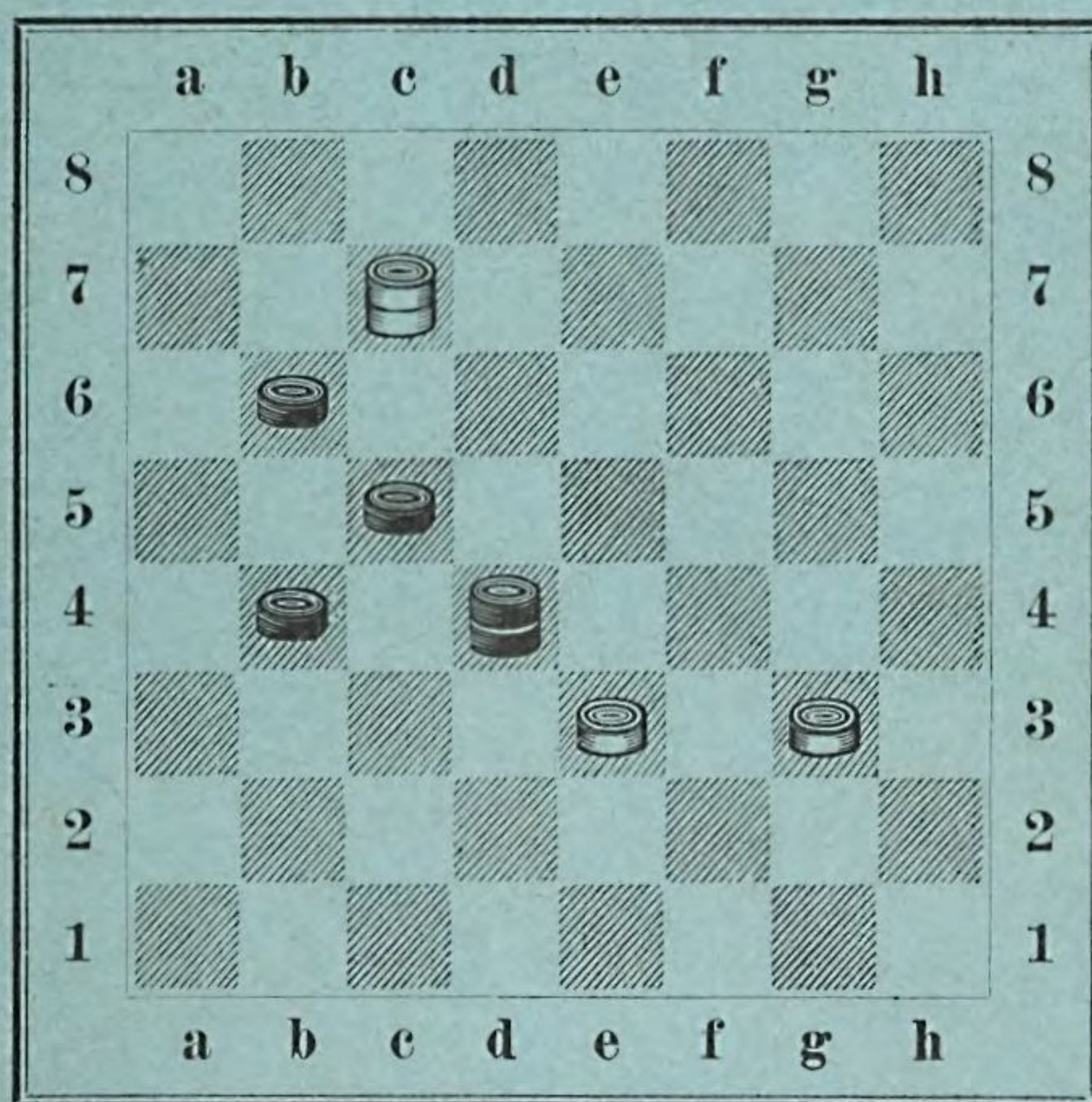
Das
Damespiel

nach älterer und neuerer Spielweise
auf deutsche wie polnische Art.

Entwicklung der Regeln und Feinheiten des Spieles
auf Grundlage
zahlreicher Musterbeispiele.

Von
Heinz Credner.

Schwarze Partei.



Weiße Partei.

Leipzig,
Verlag von Veit & Comp.

Preis geheftet 2 M; gebunden 2 M 40 P.

5776

453 68

2

^c DAS DAMESPIEL

nach älterer und neuerer Spielweise
auf deutsche wie polnische Art.

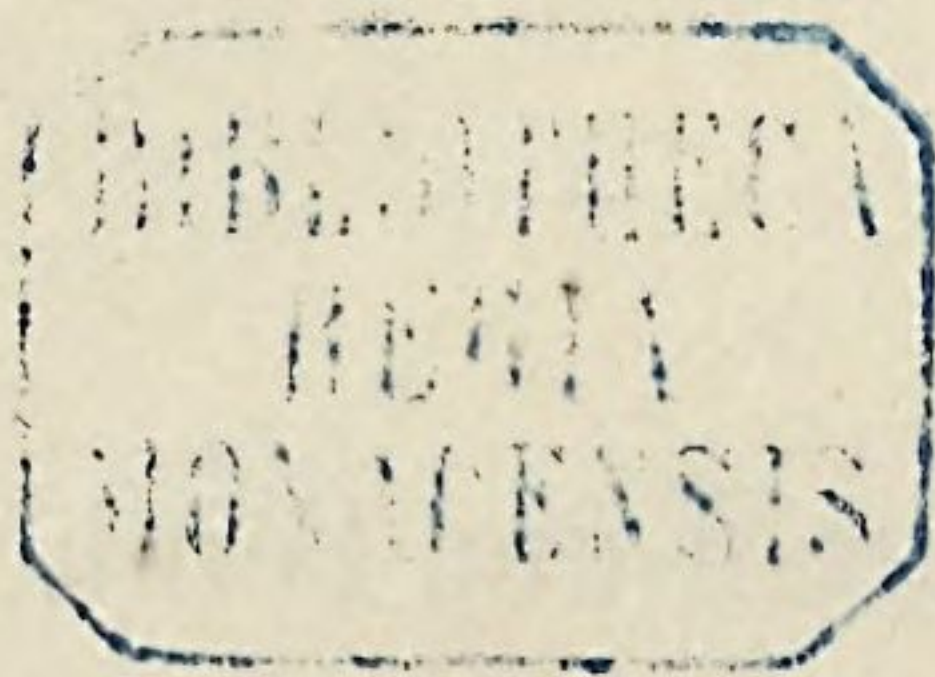
Entwicklung der Regeln und Feinheiten des Spieles
auf Grundlage
zahlreicher Musterbeispiele.

Von

Heinz Credner.



Leipzig,
Verlag von Veit & Comp.
1886.



Das Recht der Herausgabe von Übersetzungen vorbehalten.

V o r w o r t.

Während der reiche Bücherschatz des Schachspieles von Jahr zu Jahr neuen Zuwachs empfängt, ist das gleichartige Damespiel, das im getäfelten Brett der 64 Felder denselben Boden hat, schon seit längerer Zeit in der Litteratur durch eine selbständige und zeitgemäße Behandlung nicht mehr vertreten gewesen. Zwar erscheint dieses in vielfacher Richtung nicht weniger sinnvolle und unterhaltende Brettspiel nur minder bemerkbar vor der Öffentlichkeit; es hat dafür eine um so stillere und weitere Verbreitung im Hause und in der Familie gefunden. Aber innerhalb solcher Stätte pflanzt sich die Regel dieses Spieles und die Art seiner Übung mehr durch persönliche Überlieferung als durch den sicheren Anhalt an eine geschriebene Grundlage fort.

Hieraus erklärt sich denn auch die Erfahrung, daß selbst wesentliche Vorschriften für die Pflege des Damespieles namentlich in Deutschland häufig schwanken, der festen Regelung entbehrend, und daß mit solchen Mängeln eine nur oberflächliche Übung Hand in Hand geht, welche zu einer tieferen Kenntniss der Feinheiten nicht vordringt. Zu einem wirklichen Fortschritte in dieser Richtung den Weg zu bahnen und jene Unsicherheit zu mindern, ist der Zweck des vorliegenden Buches, das zunächst derjenigen Verlagsbuchhandlung, welche seit je auch in der deutschen Litteratur des Schachspieles die Pfade wies, seine Anregung zu danken hat.

Die Ausarbeitung des Buches selbst, deren Stoff hauptsächlich aus dem lebendigen Quell der heute in Deutschland gemeingültigen Spielübung geschöpft ist, fußt außerdem auf Vorlagen, welche von anerkannten Meistern der Brettspielkunst eigens zu jenem

Zwecke geboten wurden. In solcher Beziehung hat der Herausgeber vorerst seine Erkenntlichkeit dem bekannten Schachmeister JEAN DUFRESNE in Berlin zu bezeugen. Dieser fachkundige Schriftsteller hat dem Herausgeber für seine Arbeit ein Manuskript zur Verfügung gestellt, welches nicht nur die Grundlehren des Spieles (Seite 8—16) behandelt, sondern auch zahlreiche Auszüge, viele einzelne Spiele und Stellungen, namentlich aus der älteren Litteratur des Damespieles, in wohlgeordneter Gruppierung vereinigt. Dies Alles konnte größtenteils für das zweite Kapitel über die ältere Spielweise (Seite 194—225), zum Teil auch bei den Partien und Endspielen auf polnisch-deutsche Art (Seite 176—193) sowie innerhalb des Abschnittes „8. Spielstellungen mit besonderen Feinheiten“ (Seite 41—58) Verwendung finden.

Nicht minder ist der Herausgeber zu ganz besonderem Danke noch einem anderen Meister der Brettspielkunst verbunden, welcher ihm die Unterlagen für ein planmäßiges Lehrgebäude, wie es hier zum ersten Male über die Damespielkunst errichtet worden, geliefert hat. Es gehört hierher insbesondere die ganze Behandlung der sogenannten neueren Spielübung, namentlich mit Rücksicht auf die Eröffnungen, die Mitte und das Ende der Partie (Seite 16—40; ferner Seite 58—176). Im übrigen sind, vornehmlich mit bezug auf die polnische Spielweise, auch einzelne Spielproben, Partien wie Endspiele, die aus neueren Fachzeitschriften, insbesondere auch aus dem französischen, von JEAN PRETI herausgegebenen Schach-journale „La Stratégie“ stammen, berücksichtigt worden.

Bei der Abgrenzung des Gegenstandes seines Buches hat der Herausgeber diejenigen Hauptarten des Damespieles, welche zu allgemeiner praktischer Übung gelangt sind, in den Kreis seiner Betrachtung gezogen und die mehr oder minder eingehende Behandlung derselben je nach ihrer wirklichen Beliebtheit bemessen. Im Vordergrunde steht die gewöhnliche neuere Spielweise, wie sie in den meisten deutschen Familien heimisch ist, und zwar sowohl nach einfacher als nach polnischer Art; sodann folgt die alte deutsche Spielweise nach der ursprünglichen spanisch-englischen Art, endlich die polnisch-französische Spielweise auf dem hundertfeldrigen Brette.

Dagegen sind solche Abarten, welche zwar hin und wieder als sinnvolle Varietäten von erfindungsreichen Köpfen erdacht aber nicht

zu wirklich praktischer Pflege gebracht wurden, von vornherein ausgeschlossen. Es gehört hierher z. B. das „Drei-Damespiel“, welches von drei gegeneinander kämpfenden Parteien auf einem dreiseitigen Brette von 78 Feldern mit dreimal 21 (weißen, roten, schwarzen) Steinen gespielt werden kann. Ferner mag die vor langer Zeit einmal in England versuchte aber auch dort nicht beliebt gewordene Abart erwähnt sein, welche zum Brett ein Rechteck von 138 Feldern hat, während die beiden Parteien je 27 Steine führen, die sowohl schräg als geradeaus ziehen und vorwärts wie rückwärts schlagen. Auf gleichen Grundregeln fußt das damals (vor etwa hundert Jahren) in demselben Lande ersonnene „Schach-Damespiel“, welches nur durch die den Steinen gleichfalls gestattete Bewegung des Springers an das eigentliche Schachspiel erinnerte.

Verwickelter und dem Geiste des Damespieles noch fremder erscheint das sogenannte „Zahl-Damespiel“, dessen Brett, ein Rechteck von 16×8 Feldern, durch Zusammenfügung zweier gewöhnlichen Damebretter gebildet wird. Beide Parteien sitzen an den schmalen, achtfeldrigen Seiten und haben jede 24 Steine, welche theils von runder, theils von dreieckiger, theils von viereckiger Form sind und verschiedene Zahlen aufgeprägt tragen. Die Rundstücke gehen einen Schritt geradeaus, die Dreiecke einen Schritt schräg, die Vierecke vereinigen beide Gangweisen. Das Schlagen ist durch eine Rechnungs-Operation (Addition, Subtraktion etc.) aus den Zahlen zweier eigenen und des zu schlagenden feindlichen Steines bedingt.

Endlich mag noch die in neuester Zeit, vor etwa zwei Jahren, gleichfalls in England versuchte Neuerung erwähnt sein, durch welche ein mehr erfindungslustiger als erfindungsreicher Kopf das Schach mit dem Damespiel eingehender zu verquicken sich bemüht hat. Auf dem gewöhnlichen 64feldrigen Schach- oder Damebrett führt in diesen sogenannten „*Chess-Draughts*“ (Schach-Damespiel) jede Partei acht Stücke, darunter zwei mit besonderer Gangweise. Die Steine bewegen sich nur auf den schwarzen Feldern, wie im Damespiel, schlagen aber wie im Schach, indem sie sich auf das Feld des geschlagenen feindlichen Stückes stellen. Der Sieg hängt, wie im Schach, von der Gefangennahme (Matsetzung) eines bestimmten Steines ab, welcher die Gangweise der alten Dame, einen Schritt schräg vorwärts wie rückwärts, hat. Der andere hervor-

ragende Stein vertritt gleichsam die Königin im Schach und hat die Gangweise des Laufers im Schach oder der neueren Dame im deutschen wie im polnischen Damespiel. Im ganzen muß diese Spielneuerung, deren Kombinationen recht dürftig erscheinen, mehr als eine Abart des Schach und zwar als ein „versimpeltes Schach“ („*Chess simplified*“, wie es der Erfinder selbst berühmt) gekennzeichnet werden; es dürfte trotz aller Reklame eines dafür interessierten Spielwarenhändlers ebenso geringe Aussicht auf allgemeinere Verbreitung wie die übrigen vorher erwähnten Abweichungen haben, die alle vor dem eigentlichen Damespiele und seinen in diesem Buche behandelten Hauptarten nicht aufzukommen vermocht haben.

Den hier gegebenen Andeutungen über Entstehung, Zweck und Grenzen des vorliegenden Buches hat der Herausgeber nur noch den Wunsch anzufügen, daß seine Absicht, die oben im Eingange bemerkte Lücke in einer speziellen Litteraturrichtung zu füllen, auch beim Publikum wie bei der Presse freundliche Aufnahme finde. Mögen beide Teile dazu mitwirken, daß die künftige Übung eines der sinnreichsten Verstandesspiele und einer der beliebtesten geistigen Erholungen in Deutschland ebenso gesichert wie gefördert werde.

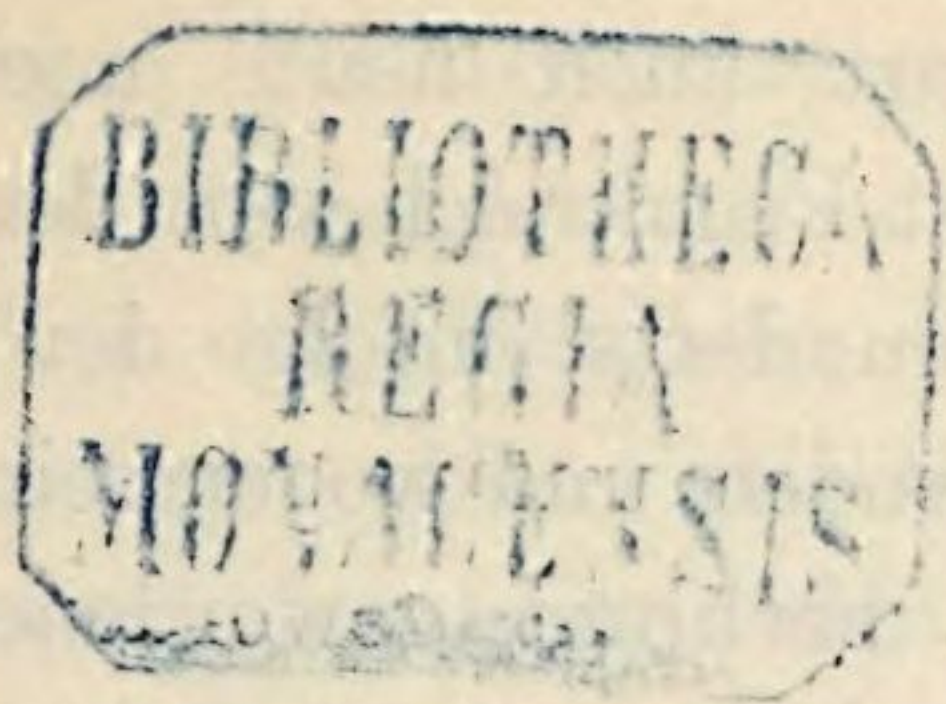
Leipzig, im Herbst 1885.

Der Herausgeber.

I n h a l t.

	Seite
Einleitung. Ursprung und Name des Damespieles	1—7
Geschichtliche und litterarische Angaben.	
Erstes Kapitel. Das gewöhnliche Damespiel	8—193
1. Damebrett und Damesteine	8
2. Gangart der Steine	10
3. Umwandlung der Steine in Damen	12
4. Spielzweck und Spielgesetze	14
5. Zeichen und Abkürzungen	15
6. Vom Tempo und vom Schlagen	16
7. Erste Spielübungen	29
8. Spielstellungen mit besonderen Feinheiten	41
9. Die Partie und ihre Eröffnung	58
Allgemeines 58—67. — Erste Eröffnung 68—75. — Zweite Eröffnung 75—80. — Dritte Eröffnung 81—82. — Vierte Eröffnung 82—84. — Unregelmäßige Anfänge 84—86.	
10. Das Mittelspiel in der Partie	87
Allgemeines 87—103. — Regelm. Verlauf des Mittelspieles 104—111. — Überlegene Stellung 111—115. — Durchmarsch zur Dame 116—121. — Durchbruch zur Dame 121—124. — Damierung 125—128. — Entscheidung durch erlangte Dame 129—131. — Abgewinnung der Dame 132—137. — Kampf zwischen Damen und Steinen 137—146.	
11. Das Endspiel der Partie	146
Steine gegen Steine 147—151. — Dame und Steine gegeneinander 151—157. — Damen gegen Damen 157—163.	
12. Ganze Partien	164
Partien nach der gewöhnlichen deutschen Spielweise 165—176. — Partien nach der polnisch-deutschen Spielweise 176—183.	
13. Aufgaben (künstliche Endspiele)	184
14. Lösungen zu den Aufgaben	190

	Seite
Zweites Kapitel. Das alte Damespiel	194—225
1. Verhältnis der alten zur neuen Spielweise	194
2. Einfache Spielproben	195
3. Lehrreiche Fintenspiele in der Eröffnung	200
4. Beispiele aus dem Mittelspiel und Endspiel	206
5. Die sogenannten vier klassischen Studien	211
6. Ganze Partien	215
7. Aufgaben (künstliche Endspiele)	219
8. Lösungen zu den Aufgaben	222
Drittes Kapitel. Das polnisch-französische Damespiel	226—239
1. Einrichtung und Grundgesetze	226
2. Praktische Beispiele	227
3. Endspiele und Aufgaben	231
4. Lösungen zu den Aufgaben	238
Schlußspiel: Die sogenannte „große Damen-Quadrille“	239
 Verweisungen und Berichtigungen	 240



Einleitung.

Ursprung und Name des Damespieles.

Geschichtliche und litterarische Angaben.

Das Damespiel, welches sich nach neueren geschichtlichen Forschungen höchst wahrscheinlich aus dem mittelalterlichen Schachspiele entwickelt hat, ist seit der Mitte des sechzehnten Jahrhunderts, zunächst von Spanien aus, in Mitteleuropa bekannt geworden. Der Umstand, daß man die einfachen Grundregeln dieses Spieles und seine technische Handhabung sich leicht aneignen kann, hat stets sehr zu seiner Verbreitung beigetragen. Es ist ein Spiel für beide Geschlechter, Jugend wie Alter, und regt die Denkkraft minder auf, als z. B. das Schachspiel. Es eignet sich namentlich auch für Leute, die nach anstrengender Berufsarbeit eine leichtere geistige Zerstreuung suchen und diese im häuslichen Kreise durch Übung eines nicht allzu schwierigen Brettspieles mit den jüngeren Familiengliedern finden. Bei aller Einfachheit, die den Grundregeln des Damespieles eigen ist, begegnet man indessen der Kunst, es wirklich gut zu spielen, nur selten; auch ist die feinere Ausübung des Damespieles viel schwieriger zu erlernen, als man gewöhnlich annimmt.

Die ursprüngliche Art des Damespieles, wie dasselbe aus gewissen Elementen des Schach, zunächst in Spanien gegen Anfang des fünfzehnten Jahrhunderts, hervorgegangen war, ist dann sowohl in Frankreich als auch in England und Deutschland lange Zeit hindurch ausschließlich in Übung geblieben. Später haben sich jedoch in Frankreich, wie auch in Deutschland, einige mehr oder minder abweichende Spielweisen herausgebildet, während in England und

Amerika jene alte Spielart auch heute noch fast durchgehends herrscht. Am weitesten ist Frankreich von der alten Spielart gegen die Mitte des letzten Jahrhunderts, infolge der sinnreichen Neuerung eines damals zu Paris lebenden und wegen seiner besonderen Fertigkeit im Damespiele dort berühmt gewordenen Polen abgewichen. Diese beträchtlich erweiterte Art des Damespieles, in Frankreich das Damespiel nach polnischer Weise genannt, ist dann auch in Holland zu allgemeiner Verbreitung gelangt, während sie in Polen selbst und in Rußland unter dem Namen des französischen Damespieles Eingang gefunden hat.

Die einfachste und am leichtesten zu erlernende Art ist die alte spanische, welche heute noch außer in England hauptsächlich in Nordamerika, sowie hier und da in Deutschland gepflegt wird. Von ihr weicht in mehrfachen Beziehungen eine gegenwärtig bei uns häufig geübte Spielweise ab, die wir als das neuere deutsche Damespiel bezeichnen können. Daneben sind zu verschiedenen Zeiten von einzelnen Kennern des Spieles Varietäten mannigfacher Art vorgeschlagen, auch hin und wieder unter besonderen Benennungen (wie z. B. das sogenannte „babylonische Spiel“) in der Praxis versucht worden, indessen nicht zu allgemeinerer Aufnahme gekommen.

Seinen Namen verdankt das Spiel nicht einer Beziehung auf das französische Wort *Dame* (Frau), etwa in dem Sinne, daß es sich als leichteres Brettspiel, im Gegensatz zum Schach, besser für das weibliche Geschlecht eigne; ebensowenig darf die von einem deutschen Schachautor, dem Prediger F. W. Koch in Magdeburg, versuchte Ableitung von dem Worte *Dam* oder *Damm* (Wall, Verschanzung) als richtig und für mehr als eine sinnige Vermutung gelten. Mehr hat die Ansicht für sich, daß der Name unsres Brettspieles mit dem früher in Spanien wie Italien allgemein für das Wort *Stein* oder *Stück* gebräuchlichen Ausdrucke *dama* zusammenhängt, wonach also die Bezeichnung des Spieles einfach soviel wie Steinspiel bedeutet.

Auf solche Ableitung weisen unmittelbar die ältesten Schriftwerke über unser Spiel hin, welche von dem *Juego de las damas* handeln. Es sind die Schriften von Antonio Torquemada (aus dem Jahre 1547) und von Pedro Ruiz Montero (aus 1590), beide zu Valencia erschienen; ferner das im Jahre 1650 zu Saragossa von

Juan Garcia Canalejas herausgegebene Buch „*Libro del juego de las damas*“, welches mehrfache Auflagen erlebte. Diesen Vorgängern folgten im Jahre 1684 der Geistliche Joseph Carlos Garces und dann fast ein Jahrhundert später Pablo Cecina Rica y Fergel mit der Abfassung systematischer Lehrbücher, während in neuerer Zeit die spanische Litteratur immer spärlicher fließt und als Autor von einiger Bedeutung nur Luis Soter y Rovora (Verfasser eines 1829 in Madrid erschienenen Bändchens) auftritt.

Viel reichhaltiger zeigt sich die französische Litteratur des Damespiels, was um so erklärlicher ist, als die praktische Übung des Spieles in Frankreich, namentlich während der letzten beiden Jahrhunderte, weite Verbreitung fand und ausgezeichnete Meister zeitigte. Das erste größere Spezialwerk in jenem Lande, aus dem Jahre 1668, stammt von dem Mathematiker und Ingenieur Pierre Mallet, welcher unter dem Titel *Le jeu de dames* 450 Seiten diesem Spiele widmete. Hiermit schließt aber auch im wesentlichen die französische Litteratur über die ältere spanische Spielart ab, denn in der ersten Hälfte des achtzehnten Jahrhunderts beginnt die fast ausschließliche Herrschaft der bereits erwähnten polnischen Spielart (*Jeu de dames à la polonaise*), welche zuerst von Laclef unter dem Titel *Coups de Parties de dames à la polonaise* in einer kleinen Schrift gegen 1740 behandelt wurde. Die nächstfolgende, praktische wie litterarische, Pflege des Damespieles in Frankreich bewegt sich um den Namen Manoury, welcher um die Mitte des vorigen Jahrhunderts als Angestellter des Café am Quai de l'Ecole zu Paris ergiebige Gelegenheit hatte, die dort verkehrenden starken Damespieler kennen zu lernen, und welcher später in dem nach ihm benannten „Café Manoury“ die Blüte der Pariser Damespiel-Liebhaber versammelte. Mehrere von ihm (um 1750, 1787 ff.) herausgegebene Schriften, sowohl in theoretischer als litterarischer Richtung (namentlich ein *Essai* und ein *Traité du jeu de dames*), haben neue Ausgaben erlebt und sind auch im Auslande, z. B. in England durch W. Pohlman, anerkannt und übersetzt worden. Unter den Meistern, die damals in den genannten wie anderen Pariser Lokalen öffentliche Proben ihrer Kunst ablegten, werden uns vor allen Blonde, der von 1741 bis 1819 lebte, ferner der Akademiker Charles de la Condamine, weiterhin Dufour und der zugleich als Schachmeister

berühmte Danican Philidor genannt, welchem irrtümlich ein kleines, um das Jahr 1770 erschienenenes Lehrbuch (*Traité du jeu de dames*) zugeschrieben wird. Gegen das Ende des vorigen und während des Anfanges unsres Jahrhunderts ist es hauptsächlich J. G. Lallement, welcher sich 1802 durch ein größeres Werk über das Damespiel und dessen verschiedene Arten (*Les quatre jeux de dames, polonais, égyptien, échecs et à trois personnes* etc.) auszeichnete; neben ihm wirkten Badelle und Huguenin, ferner Everat und Laurent Commard, letztere namentlich als Herausgeber von Spielendungen oder Aufgaben über das Damespiel geschätzt. In neuerer Zeit (1847) sind noch G. Grégoire, mit einer Anleitung und einem kleinen Handbuche (*Manuel und Guide-manuel du jeu de dames*) und Poirson-Prugneaux (1855) hervorgetreten, welcher eine umfassende Encyklopädie (*Encyclopédie du jeu de dames*) zusammenstellte; endlich hat sich Abbé Durand durch Veröffentlichung einer Theorie des Damespieles und zahlreicher Beiträge über das Damespiel in periodischen Schachblättern (z. B. in „*La Stratégie*“) verdient gemacht. Sehr wertvoll ist Gregoire's Neubearbeitung des Lallement'schen Werkes, welche unter dem Titel *Traité complet illustré du jeu de dames* kürzlich in Paris erschienen ist. Das hervorragendste und umfassendste Werk hat Baledent 1882 unter dem Titel: *Le Damien. Cours développé de théorie sur le jeu de dames à la polonaise* in zwei Bänden veröffentlicht.

Den fruchtbarsten Boden hat jedoch die praktische wie litterarische Ausbildung unsres Brettspieles in England gefunden, welches Land bekanntlich dem Spiel und Sport jeder Art besonders hold ist. Allerdings sind uns litterarische Leistungen aus England über das Damespiel erst seit der zweiten Hälfte des vorigen Jahrhunderts überliefert; auch sehen die Engländer von seinem geschichtlichen Namen (*dama* oder *dame*) ab und benennen es in ihrer realistischen Weise nach der Thätigkeit des Spielenden, d. h. nach dem Ziehen der Steine, mit dem Ausdrücke *draughts*, oder auch, obschon seltener, nach dem getäfelten Brette mit dem Worte *checkers*. Unter jenem Namen erschienen bereits die ältesten aus England stammenden Schriften von W. Payne, Lehrer der Mathematik (*Introduction to the game of draughts*) 1756, und von W. Painter (*A companion for the draught player*) 1787. Einen Mittelpunkt für die nächst-

folgende Litteratur bildet längere Zeit hindurch der Name Joshua Sturges, dessen Anleitung aus dem Jahre 1811 (*Guide to the game of draughts*), bestehend aus 500 Spielen und 140 Stellungen, in zahlreichen Ausgaben und Bearbeitungen (z. B. auch von dem berühmten Schachmeister George Walker) erschienen ist. Daneben wurden in jener Periode einige kleinere Abhandlungen von B. A. Short und von J. S. Sinclair, ferner mehrere Schriften von J. G. Pohlman, der nicht nur die früheren Leistungen von Manoury und von Payne wieder auffrischte, sondern auch ein eigenes kleines Lehrbuch unter dem Titel *A practical treatise on the game of draughts* schrieb, veröffentlicht. Solchen Vorgängern schließen sich dann gegen die Mitte unsres Jahrhunderts mit mehr oder minder gehaltreichen Erzeugnissen der Engländer William Hay, der berühmte schottische Meister John Drummond und der starke Praktiker Andrew Anderson an, dessen trefflicher, zum ersten Male 1848 erschienener Leitfaden (*The game of draughts*) 1878 in dritter Auflage von M. Culloch herausgegeben wurde, weiterhin auch der hervorragende Praktiker T. Dale aus Leeds, welcher sich namentlich mit der Abart der Schlagdame beschäftigt hat. Ein vorzügliches Werkchen von geringerem Umfange endlich hat W. Patterson verfaßt.

Von sonstigen bekannter gewordenen praktischen Spielern in England sind außer Mac Kerrow und Coltherd, ferner Goodall Benj. Leaver die hervorragenden Meister Robert Martins, James Smith und der Schotte James Wyllie zu nennen, welch' letztere wiederholt ihre Kunstfertigkeit miteinander unter wechselndem Erfolge in öffentlich ausgefochtenen Wettkämpfen gemessen haben.

Verschiedene englische Anleitungen über das Damespiel sind auch in Amerika, teils mit wesentlichen Veränderungen, teils ohne solche herausgegeben worden. Einen wohlverdienten Ruf haben dort aber die größeren wie kleineren Schriften des hervorragenden amerikanischen Meisters Henry Spayth, insbesondere sein *American Draught Player* („on the theory and practice of the scientific game of checkers“ von 1860), ebenso die des hochbegabten Ch. Fr. Barker sich erworben; daneben sind noch die kleineren Bücher aus dem Jahre 1859 von D. Scattergood (*The game of draughts or checkers simplified and explained*) und von J. Sweet (*The elements of draughts*) zu nennen.

In Europa haben von den übrigen, noch nicht erwähnten Völkern nur wenige nennenswerte Leistungen aufzuweisen. In Holland war es vornehmlich Ephraim van Embden, dessen schon zu Ende des vorigen Jahrhunderts erschienenenes Werk („*Verhandeling over het Damspel*“) neuerdings wieder aufgelegt worden ist. In Italien hat sich Michelangelo Lanci mit einem 1837 in Rom herausgegebenen theoretisch-praktischen Handbuche (*Trattato teoretico-pratico del giuoco di dama*) unsres Brettspieles angenommen, und von russischen Veröffentlichungen ist nur das kleine Werkchen bekannter geworden, welches der auch als Schachmeister ausgezeichnete Spielkenner A. Petroff (Staatsrat in Warschau, † 1866) im Jahre 1827 verfaßt hat.

Unser deutsches Vaterland, in welchem dem Schachspiele mit so großem Eifer und glänzendem Erfolg gehuldigt wird, hat auf dem Gebiete des Damespieles litterarisch nicht viel geleistet. Fast einzig in seiner Art aus älterer Zeit steht hier das von Joh. Wolfg. Schmidt zu Nürnberg um 1700 herausgegebene Foliowerk da, welches auf 155 Seiten die „*Unterschiedlichen Spiel- und Vorstellungen des weitberühmten Damspiels*“ entwickelt. Dann folgt fast ein halbes Jahrhundert nachher, um 1744, von einem Anonymus („*Liebhaber sinnreicher Spiele*“) herausgegeben, *Das erklärte Damen-Spiel, oder Erster Versuch einer kunstmäßigen und ausführlichen Anweisung zu solchem Spiele, um dasselbe niemals zu verlieren* u. s. w. Wieder ein halbes Jahrhundert später erschien zu Leipzig, im Jahre 1800, ein kleines Büchlein *Die Kunst, im Damenspiele Meister zu werden, durch 50 auserlesene Beispiele erläutert*, herstammend von dem Mathematiker A. F. Thölden, welcher in London hinreichende Gelegenheit hatte, sich mit dem Damespiele vertraut zu machen und die in England darüber erschienenen Schriften zu bearbeiten. Mit Hilfe dieses Werkchens, sowie des französischen Buches von Lallement, stellte dann um 1811 der schon oben genannte F. W. Koch in Magdeburg ein Lehrbuch zusammen, welches unter dem einfachen Titel *Das Damenspiel* sowohl die deutsche als die polnische Spielweise unter Vorführung vieler bekannter Musterspiele behandelt und dazu noch eine Reihe anderweitiger Varietäten unsres Brettspieles beschreibt. Eine ähnliche Anlage wie dieses Buch hat der um 1821 von Ferd. Zimmermann herausgegebene sogenannte *Vollständige Codex der*

Damenbrettspielkunst. Von da ab sind außer einer kleinen von F. L. Montag verfaßten Anweisung eigentliche Spezialwerke über das Damespiel in deutscher Sprache nicht mehr erschienen. Dagegen wird das Damespiel in allgemeinen Spielbüchern, die unter verschiedenen Namen (z. B. „Spielalmanach“ oder „Taschenbuch der Spiele“, ferner „Encyclopädie der Spiele“, auch „Spielbuch für Knaben, — für Mädchen, — für Familien“ u. s. w.) erschienen sind, mit abgehandelt. In ähnlicher Weise besitzen übrigens auch die Franzosen an den Sammelbüchern „Académie oder Encyclopédie des jeux“, die Engländer an dem „The complete gamester“ oder „The Boys own Book“, die Italiener unter dem Titel „Il giuoco pratico“, die Amerikaner unter dem Stichwort des Namen „Hoyle“ eine Reihe von allgemeinen Spielbüchern, in welchen auch die Brettspiele und mit diesen das Damespiel beschrieben und erläutert werden. Obwohl das Damespiel heute wie immer in Deutschland sehr heimisch ist, so leidet doch seine praktische Ausübung offenbar unter dem Mangel eines modernen Lehrbuches, welches die Hauptspielarten sorgfältig behandelt. Durch die Bearbeitung eines derartigen Werkes hat der Verfasser diese Lücke auszufüllen gesucht. Man findet darin unter sorgfältiger Benutzung der erwähnten Litteratur eine ausführliche Darlegung der Regeln und Gesetze, die Erläuterung der Eröffnungen und Endspiele, Fintenspiele, Musterspiele und gespielte Partien, endlich zahlreiche Aufgaben. Die Absicht des Verfassers war, die wichtigsten Momente des Spieles in lebendigem Bilde vorzuführen. Es lag ihm fern, ein gelehrtes Buch zu schreiben. Wenn es ihm, wie er hofft, gelungen sein sollte, eine möglichst einfach gehaltene Anleitung zur Erlernung des Spiels zu geben und dadurch dem Damespiel in Deutschland eine größere Verbreitung zu schaffen, dann ist das Ziel, das ihn bei der Abfassung leitete, erreicht.

Erstes Kapitel.

Das gewöhnliche Damespiel.

(Neuere deutsche Spielweise.)

1. Das Damebrett und die Damesteine, sowie deren Aufstellung.

Das gewöhnliche Damespiel wird von zwei Personen gegeneinander mit 24 Steinen auf einem quadratförmigen Brette gespielt, welches in 64 abwechselnd weiß und schwarz (hell und dunkel) gefärbte Felder geteilt ist.

Jeder von beiden Spielern, die als Parteien wider einander auftreten, übernimmt die Führung von 12 Steinen; die Steine der einen Partei sind weiß (hell), die der andern schwarz (dunkel) gefärbt. Hiernach pflegt man diejenige Partei, welche die weißen Steine übernimmt, kurz als Weiß, die andre Partei kurz als Schwarz zu bezeichnen.

Die Gestalt der in Deutschland üblichen Steine ist folgende:

weißer Stein



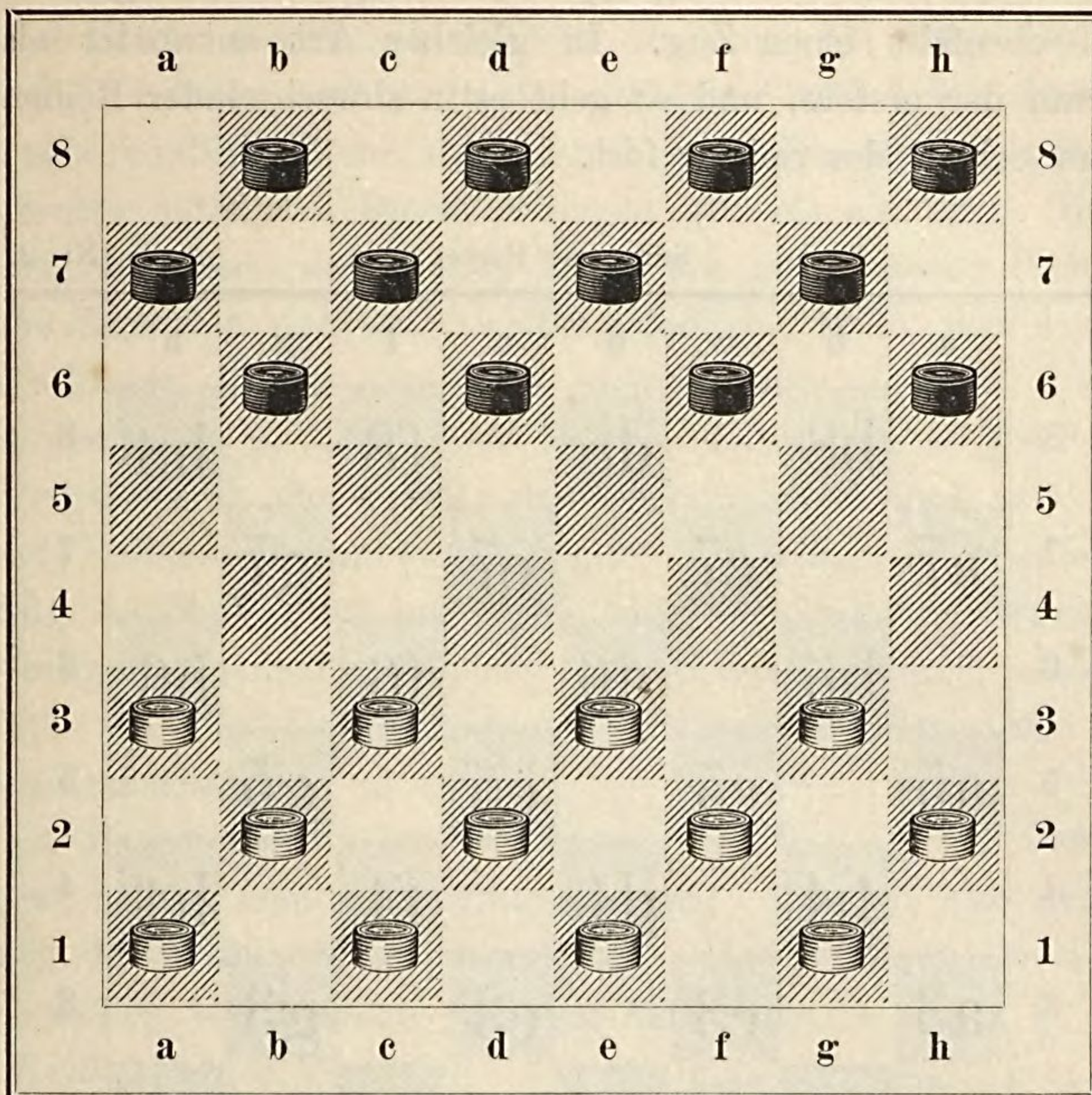
schwarzer Stein



Zum Zwecke des Spielens nehmen die Gegner einander gegenüber Platz und legen das Brett so zwischen sich, daß jeder zur Linken unten ein Eckfeld von schwarzer Farbe hat. In Deutschland stellt man gewöhnlich die Steine auf die schwarzen Felder und zwar in folgender Weise auf:

Schwarze Partei.

Nr. 1.



Weiße Partei.

Zur Bezeichnung der einzelnen Felder, welche zum Verständnis der nachfolgenden Ausführungen unerlässlich ist, bedient man sich in England und Frankreich der Zahlen von 1 bis 32; in diesem Buche jedoch wird die im Schachspiel übliche Bezeichnung der Felder angewandt, teils weil sie wegen der großen Verbreitung des Schachspieles sehr bekannt ist, teils auch, weil sie sich durch ihre Deutlichkeit vor jeder andern Notation auszeichnet. Die Benennungen sämtlicher Felder, die den Damespielsteinen zugänglich sind, findet man auf dem folgenden Diagramm angegeben.

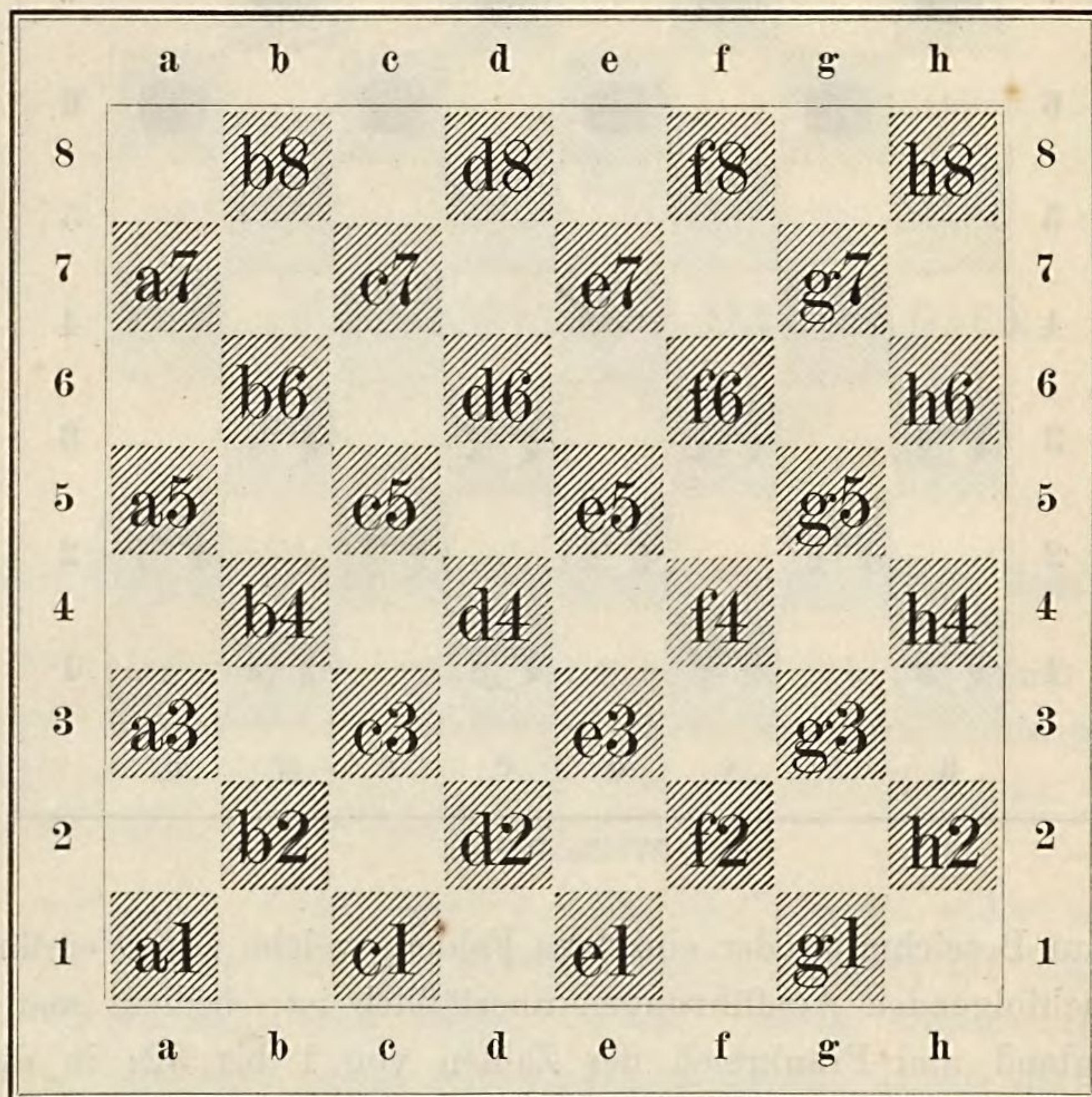
Die Frage, wer das Spiel beginnen (anziehen) soll, wird in der Regel durch das Los entschieden. Gewöhnlich übernimmt dann der Anziehende die Führung der weißen Steine, was in diesem Buche als feste Regel für alle Ausführungen gelten soll.

Der Spieler nun, welcher anzieht, bewegt zunächst einen Stein, d. h. er entfernt denselben von seinem Platze und stellt ihn auf ein

anderes Feld. Diese Bewegung heißt Zug. Der Gegner macht hierauf ebenfalls einen Zug. In gleicher Art antwortet alsdann wiederum der erstere, und so geht es in abwechselnder Reihenfolge bis zum Schluß des Spieles fort.

Schwarze Partei.

Nr. 2.



Weiße Partei.

2. Die Gangart der Steine.

(Ziehen und Schlagen.)

Jeder Stein wird gezogen, d. h. er zieht oder geht, wie man zu sagen pflegt, einen Schritt weit in schräger Richtung nach rechts oder links, jedoch nur vorwärts. Er bleibt daher stets auf schwarzen Feldern.

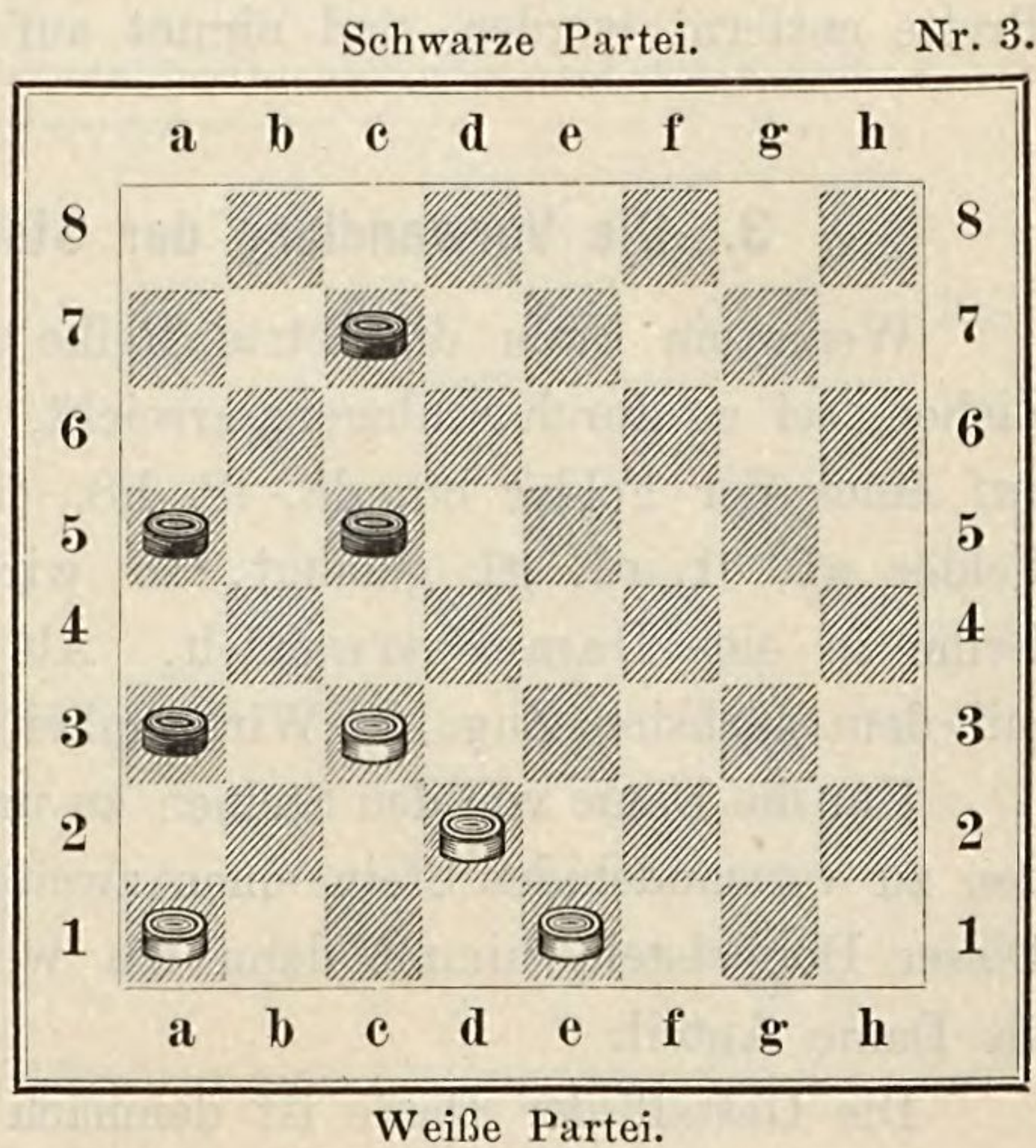
Das Schlagen findet statt, wenn ein Stein dicht vor einem feindlichen in schräger Richtung steht, und wenn das Feld dicht

hinter dem feindlichen leer ist. In diesem Falle springt der erstgenannte Stein, sobald sein Führer am Zuge ist, über den feindlichen Stein hinweg und stellt sich auf jenes leere Feld. Der übersprungene feindliche Stein ist hierdurch geschlagen und wird zugleich vom Brette entfernt. Dieses Schlagen gilt als ein Zug. Befindet sich jedoch hinter dem leeren Felde des geschlagenen Steines in schräger Richtung noch ein zweiter feindlicher Stein, den der eigne Stein schlagen könnte, so muß es ebenfalls innerhalb desselben Zuges geschehen u. s. w. Der zweite, dritte u. s. w. geschlagene Stein wird durch den Spieler des schlagenden Steines vom Brette entfernt. Dieser Gesamtvorgang gilt, wie schon angedeutet, als **ein** Zug. — Bieten sich bei einem Zuge verschiedene Gelegenheiten des Schlagens, so darf der Spieler nach Belieben wählen, muß aber, im Falle die eine Gelegenheit mehr Schlagfälle bietet, von dieser Gebrauch machen.¹

Im Unterschiede vom Schachspiel muß man im Damespiel schlagen, sobald man es zu thun vermag. Man hat also nicht die Freiheit der Wahl, es zu unterlassen. Der größeren Deutlichkeit halber wollen wir folgende Stellung betrachten:

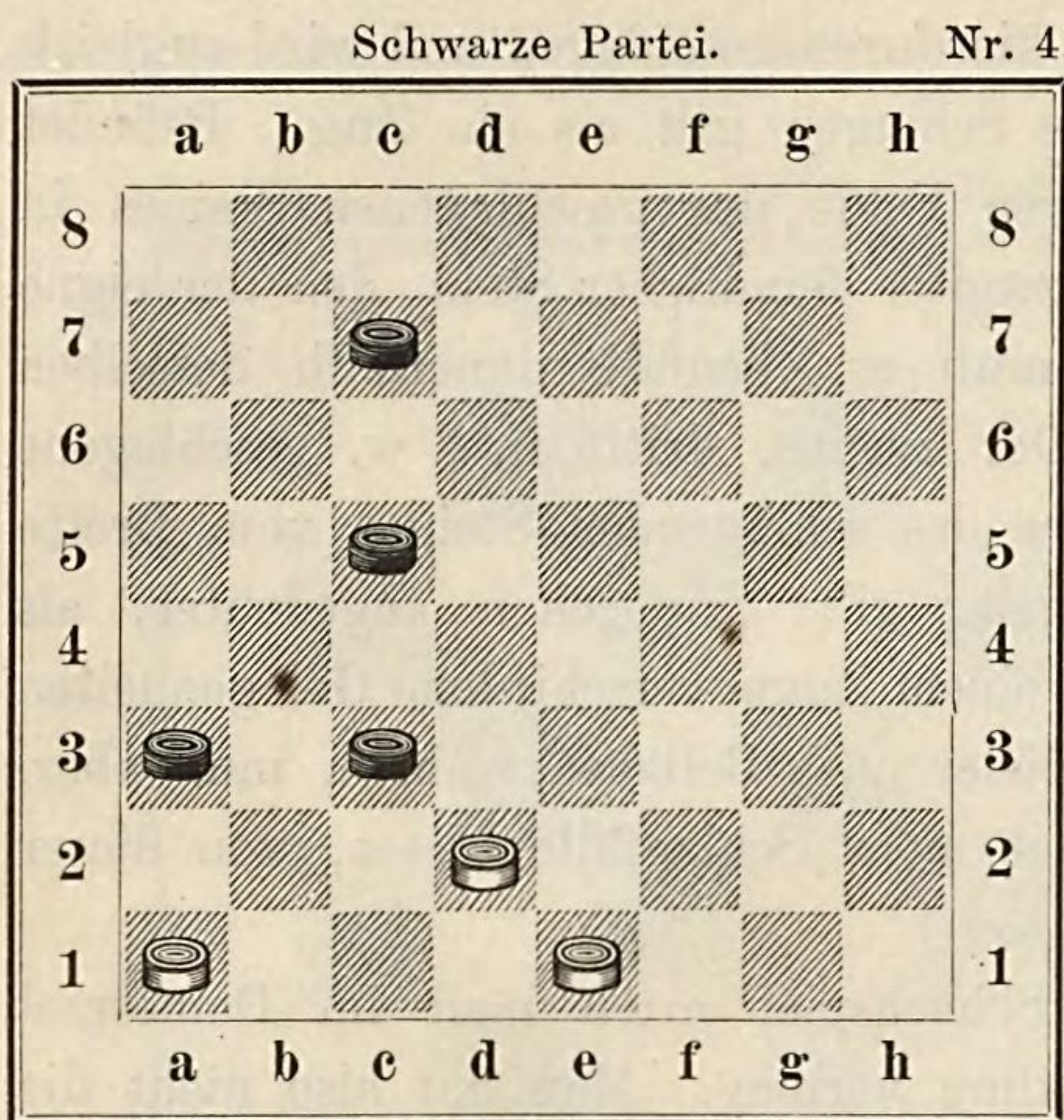
Weiß kann hier, wenn am Zuge, nach Belieben zwischen 5 verschiedenen Zügen wählen, nämlich entweder den Stein a1 auf b2, oder d2 auf e3, oder e1 auf f2 ziehen; endlich kann der Stein c3 sowohl auf b4 als auf d4 gezogen werden.

Spielt Weiß nun z. B. den Stein c3 auf b4, so muß Schwarz diesen Stein mit dem Steine a5 schlagen. Es steht ihm nicht frei, irgend einen anderen



¹ Über die Verschiedenheiten hinsichtlich der Schlagweise bei den einzelnen Arten des Damespieles wird man unter Nr. 6 (S. 17 ff., insbesondere S. 18) entsprechende Ausführungen finden.

Zug zu machen. Bei Ausführung des Schlagens stellt hier Schwarz den schlagenden Stein a5 auf c3 und entfernt den geschlagenen b4 vom Brett. Die Stellung ist hiernach in folgender Art verändert:



Weiß ist jetzt am Zuge und muß zuvörderst mit dem Stein d2 den Stein c3 schlagen, wodurch der Stein d2 auf b4 gelangt. Da hier aber vor b4 in schräger Richtung der feindliche Stein c5 steht, hinter dem das leere Feld d6 sich befindet, so muß der Stein b4 auch auf d6 schlagen, aus denselben Gründen endlich auch den Stein c7. Der Stein d2 schlägt also

im selben Zuge die drei feindlichen Steine c3, c5, c7, welche vom Brette entfernt werden, und nimmt auf b8 Platz.

3. Die Verwandlung der Steine. Die Dame.

Wenn ein Stein die letzte Reihe des Brettes, sei es durch Ziehen, sei es durch Schlagen, erreicht, also wenn ein weißer Stein auf eines der Felder b8, d8, f8, h8, ein schwarzer auf eines der Felder a1, c1, e1, g1 gelangt, so wird er beim Betreten jener Reihe in eine Dame verwandelt. Als solche tritt er jedoch erst mit dem nächsten Zuge in Wirksamkeit.

Um die Dame von den Steinen zu unterscheiden, pflegt man auf den zu verwandelnden Stein einen zweiten derselben Farbe zu legen. Dieser Doppelstein nimmt dann am weiteren Verlaufe des Spieles als Dame Anteil.

Die Gestalt der Dame ist demnach folgende:

weiße Dame



schwarze Dame



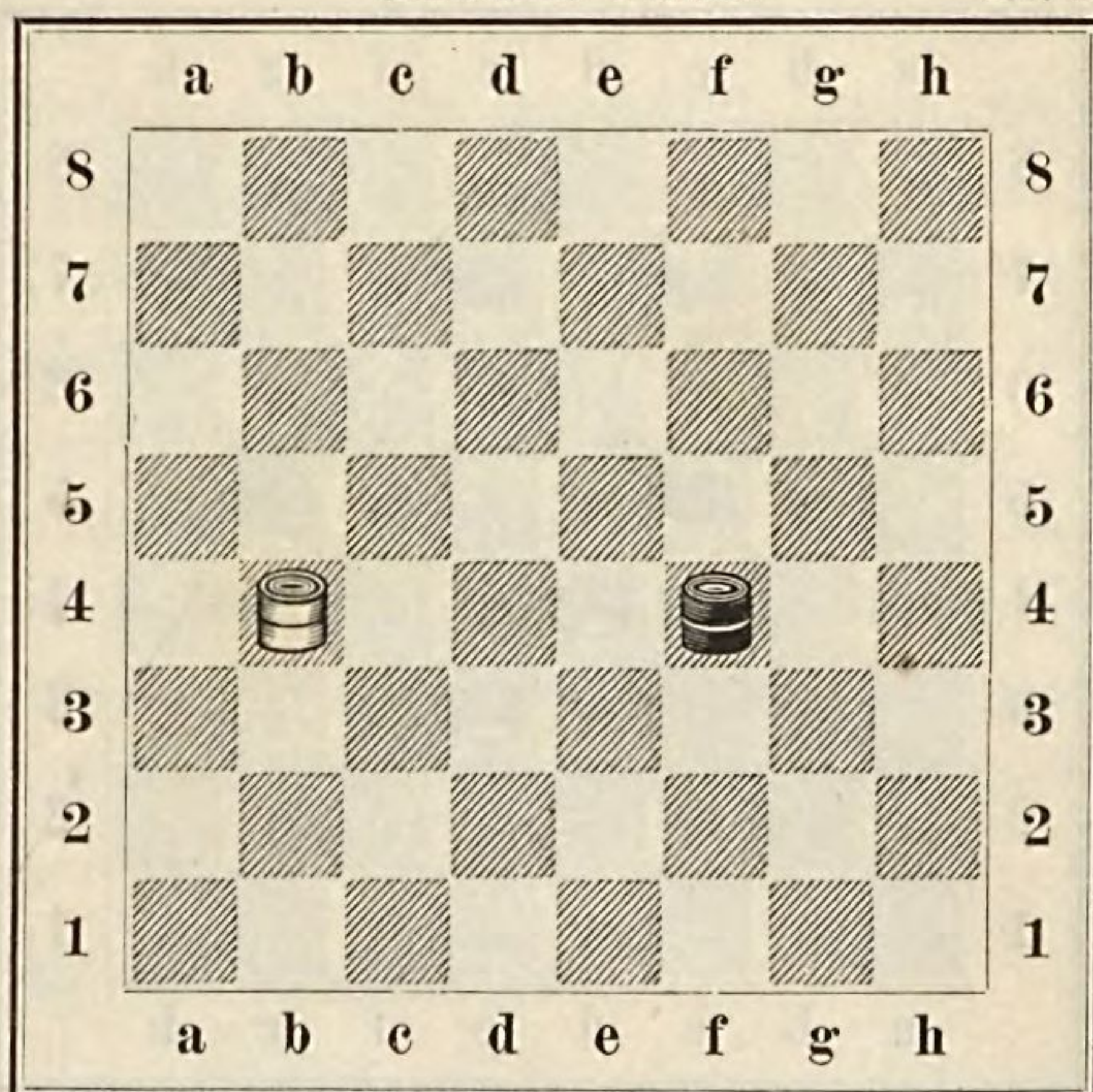
Die Dame ist bei weitem stärker als der Stein. Sie hat nämlich das Recht, nicht bloß vorwärts, sondern auch rückwärts zu gehen und zu schlagen, und zwar über beliebig viele Felder (in gleicher Weise wie der Laufer im Schachspiel).¹

In der nebenstehenden Stellung Nr. 5 sind demnach der weißen Dame b4 sowohl die Felder in der Richtung von a3 nach f8 (also a3, c5, d6, e7, f8), als auch in der Richtung von a5 nach e1 (also a5, c3, d2, e1) in ihrem nächsten Zuge zugänglich. Desgleichen stehen der schwarzen Dame die Felder in den beiden Richtungen von h6 nach c1 und von b8 nach h2 zu Gebote, sodaß sie in ihrem nächsten Zuge auf irgend eines der Felder h6, g5, e3, d2, e1, ferner b8, e7, d6, e5, g3, h2 gehen kann.

In Nr. 6 kann Weiß mit der Dame c7 den Stein b6, dann den Stein b4, endlich die Dame d4 schlagen und sich darnach auf eines der Felder e5, f6, g7, h8 stellen. Die Steine schlägt Weiß in diesem Falle rückwärts, die feindliche Dame aber

Schwarze Partei.

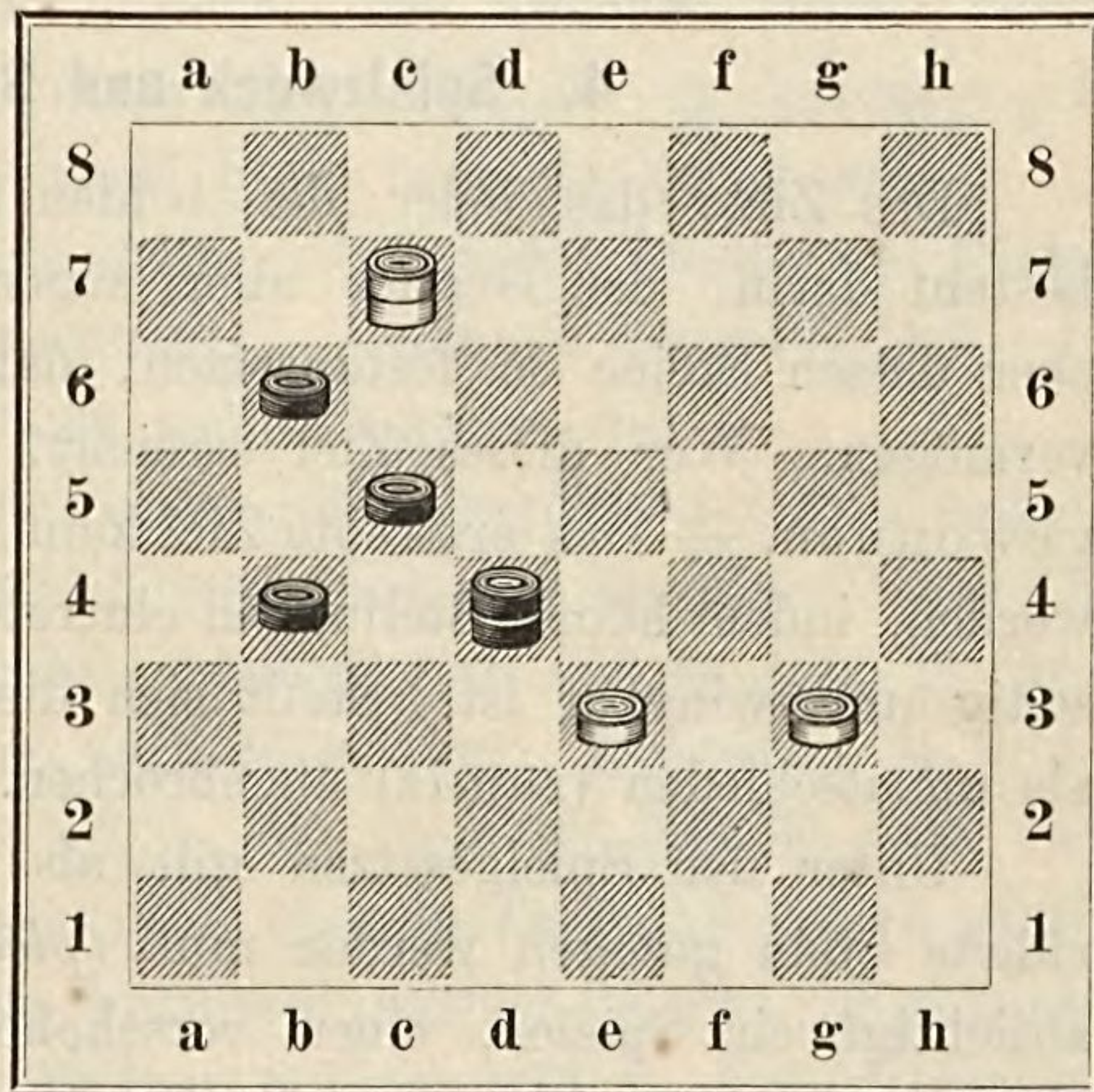
Nr. 5.



Weiße Partei.

Schwarze Partei.

Nr. 6.

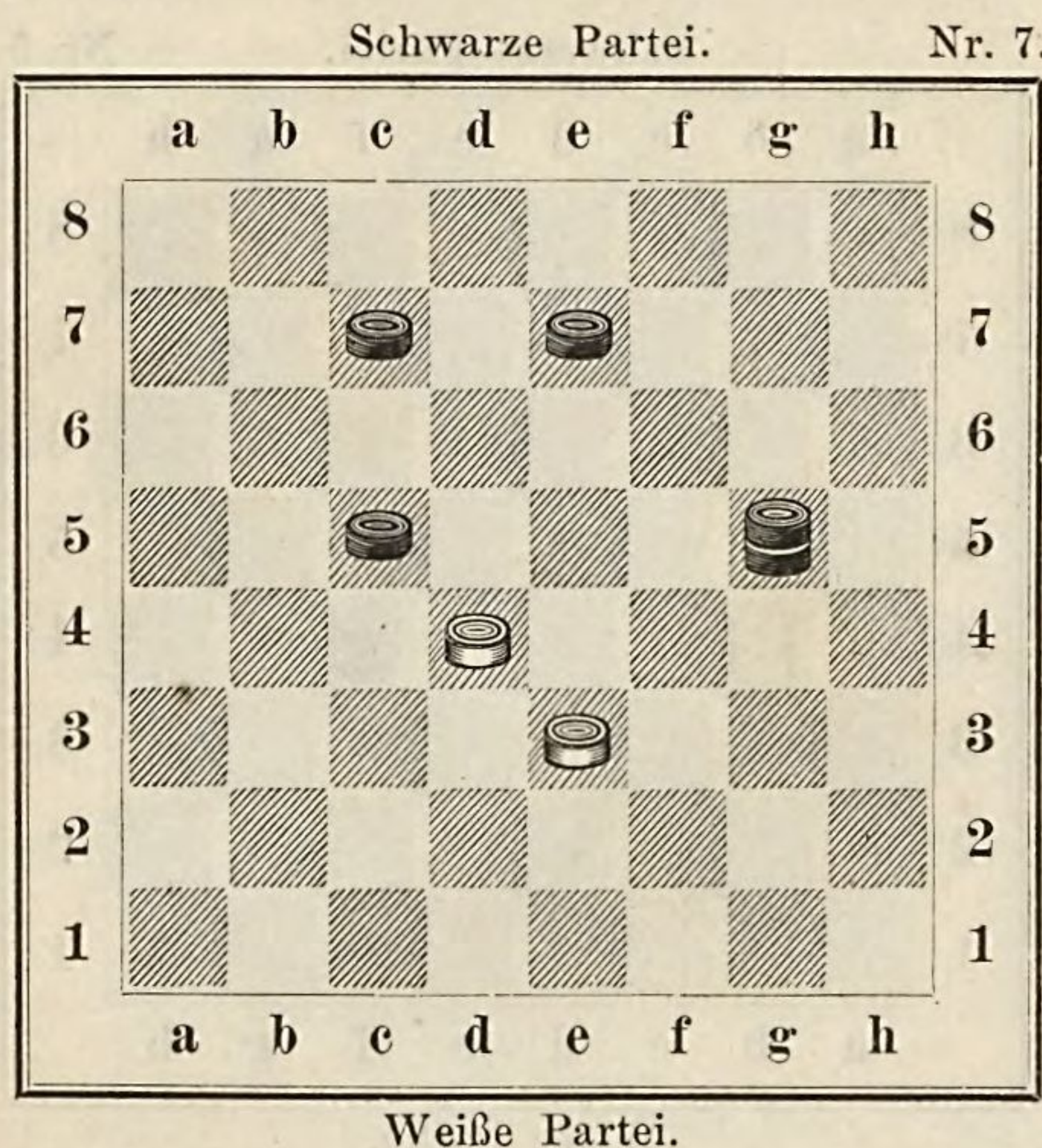


Weiße Partei.

¹ In der älteren spanisch-englischen Spielweise war die Gangart der Dame auf einen Schritt beschränkt, den sie im Gegensatz zum einfachen Stein nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts thun konnte.

vorwärts. Wenn Schwarz am Zuge, muß die Dame d4 den Stein e3 vorwärts, den Stein g3 rückwärts schlagen und nimmt dann auf h4 Platz.

Ausdrücklich ist zu bemerken, daß der auf das Verwandlungsfeld schlagende und dort in eine Dame verwandelte Stein nicht als Dame im



selben Zuge weiter schlägt, sondern erst mit dem nächsten Zuge als Dame in Wirksamkeit tritt.

Wenn z. B. hier in Nr. 7 Weiß am Zuge ist, so schlägt Stein d4 die beiden Steine c5 und c7 auf d8, und wird dort zunächst in eine Dame verwandelt. Diese bleibt vorläufig stehen; sie darf noch nicht im selben Zuge den Stein e7 sowie die Dame g5 schlagen.

4. Spielzweck und Spielgesetze.

Das Ziel, das jeder der beiden Spieler zu erreichen sucht, besteht darin, den Gegner aller seiner Steine zu berauben oder aber dessen Steine so festzusetzen, daß sie nicht mehr zu ziehen vermögen. Wer dieses Ziel erreicht, hat das Spiel (die Partie) gewonnen. — Das erstrebte Ziel kann jedoch nicht immer erreicht werden, indem häufig Stellungen eintreten, in denen der Sieg beiderseitig unerzwingbar ist. Stellt sich dies heraus, so wird das Spiel als unentschieden (remis) abgebrochen.

Unter den Spielgesetzen gilt als vornehmstes, daß jeder berührte Stein gezogen werden muß (*pièce touchée, pièce jouée*). Beabsichtigt ein Spieler, einen verschobenen Stein auf den richtigen Platz zu rücken, so muß er dies ausdrücklich bemerken, z. B. durch die gleichzeitige Bemerkung: „Ich stelle (oder rücke) zurecht!“

Macht ein Spieler einen Zug, der nach den Spielregeln unzulässig ist, so muß er, auf Verlangen des Gegners (welcher auch den

unrichtigen Zug gelten lassen kann) den falschen Zug zurücknehmen und dafür einen gesetzlich zulässigen Zug machen.

Wenn ein Spieler, der schlagen kann, einen andern Zug macht, so ist der Gegner berechtigt, ihm den schlagpflichtigen Stein zu blasen (fortzunehmen). Hat ein Spieler mit einem Stein, der zwei oder mehrere Steine zu schlagen verpflichtet war, nicht alle geschlagen, die er schlagen konnte, so ist der Gegner ebenfalls berechtigt, jenen Stein, der seiner Verpflichtung nicht vollständig entsprochen hat, zu blasen.

Das Blasen gilt nicht als Zug, sondern als eine auferlegte Strafe. Der Spieler, der geblasen hat, macht, nachdem er dies gethan, seinen eignen Zug. — Wer das Recht hat einen Stein zu blasen, ist indes nicht verpflichtet es zu thun. Er kann, statt zu blasen, verlangen, daß der Gegner den Zug, den er irrtümlich that, durch einen richtigen ersetze; er kann jedoch auch bestimmen, daß es bei dem geschehenen unrichtigen Zuge sein Bewenden habe.

5. Zeichen und Abkürzungen.

Jeder Stein wird nach dem Felde benannt, auf dem er steht. Wenn er zieht, wird das Feld angegeben, auf dem er steht, und dasjenige, auf das er sich begibt. Die Angaben beider Felder werden durch einen Strich voneinander getrennt. So bedeutet z. B. c3—d4, daß der auf c3 stehende Stein nach d4 gehen soll.

Zieht (oder schlägt) eine Dame, so wird der Angabe des Feldes, auf dem sie steht, ein D vorgesetzt. Demnach bedeutet Dg1—f2, daß die auf g1 stehende Dame nach f2 gehen soll.

Wenn ein Stein oder eine Dame schlägt, werden hinter der Angabe des schlagenden Steines soviel Kreuze (×), als feindliche Stücke zu schlagen sind, angefügt. Demnach heißt d4 × f6, daß der Stein d4 durch Schlagen eines Stückes auf e5 nach f6 gelangt. Ebenso (z. B. in der Stellung auf S. 12) d2 × × × b8: der Stein d2 begibt sich, drei Stücke (auf c3, c5, c7) schlagend, d. h. über die Felder b4 und d6 auf b8.

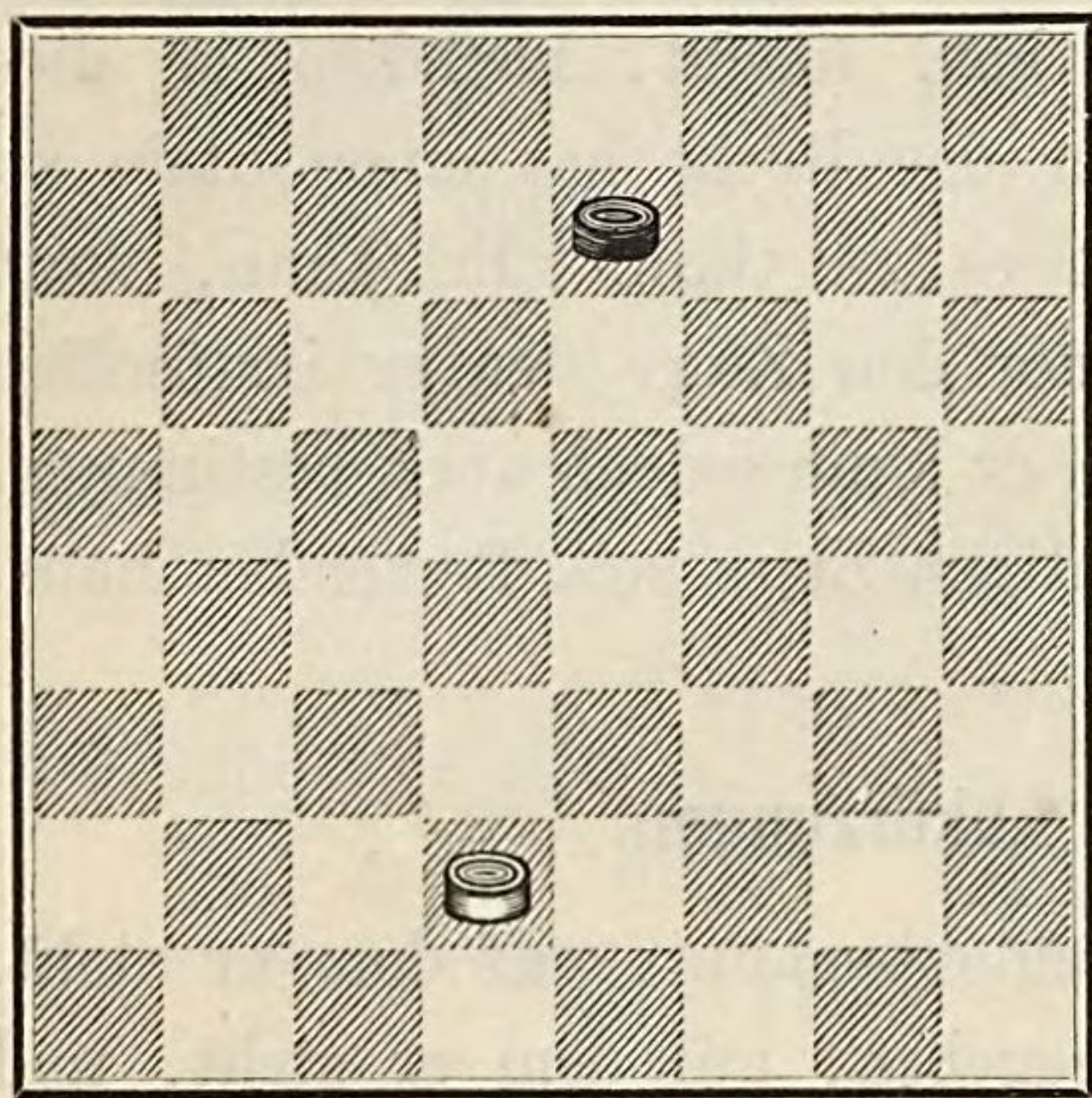
Wenn ein Stein auf das Verwandlungsfeld gelangt, wird hinter der Angabe des Zuges das Zeichen D hinzugefügt. Daher bedeutet in demselben Falle d2 × × × b8D, daß der Stein b4, drei feindliche Stücke schlagend, nach f8 gelangt und dort in eine Dame verwandelt worden ist.

6. Vom Tempo und vom Schlagen.

Derjenige Spieler hat bei gegenseitig gleicher Zahl der Stücke das „Tempo“, dessen Steine, während er am Zuge ist, so stehen, daß er den letzten Zug behält, wenn Stück gegen Stück gespielt wird, bis jedes erreichbare Feld besetzt ist. Zur Erläuterung dienen zunächst die beiden Beispiele in den Stellungen Nr. 8 und 9.

Schwarze Partei.

Nr. 8.



Weiße Partei.

Die weiße Partei rückt in dieser Stellung ihren auf d2 stehenden Stein nach e3, d. h. sie zieht

1. d2—e3,

worauf Schwarz den Stein e7 entweder nach d6 oder f6 spielen kann.

a)

1. e7—d6

In dieser Stellung hat nun Weiß das Tempo und nimmt den schwarzen Stein durch

2. e3—d4

gefangen, d. h. der schwarze Stein, welcher zu ziehen hat und entweder nach c5 oder nach e5 gehen

kann, wird in jedem dieser beiden Fälle durch den weißen Stein geschlagen, entweder durch

3. d4 × b6 oder durch

3. d4 × f6,

wodurch Weiß das Spiel gewinnt.

b)

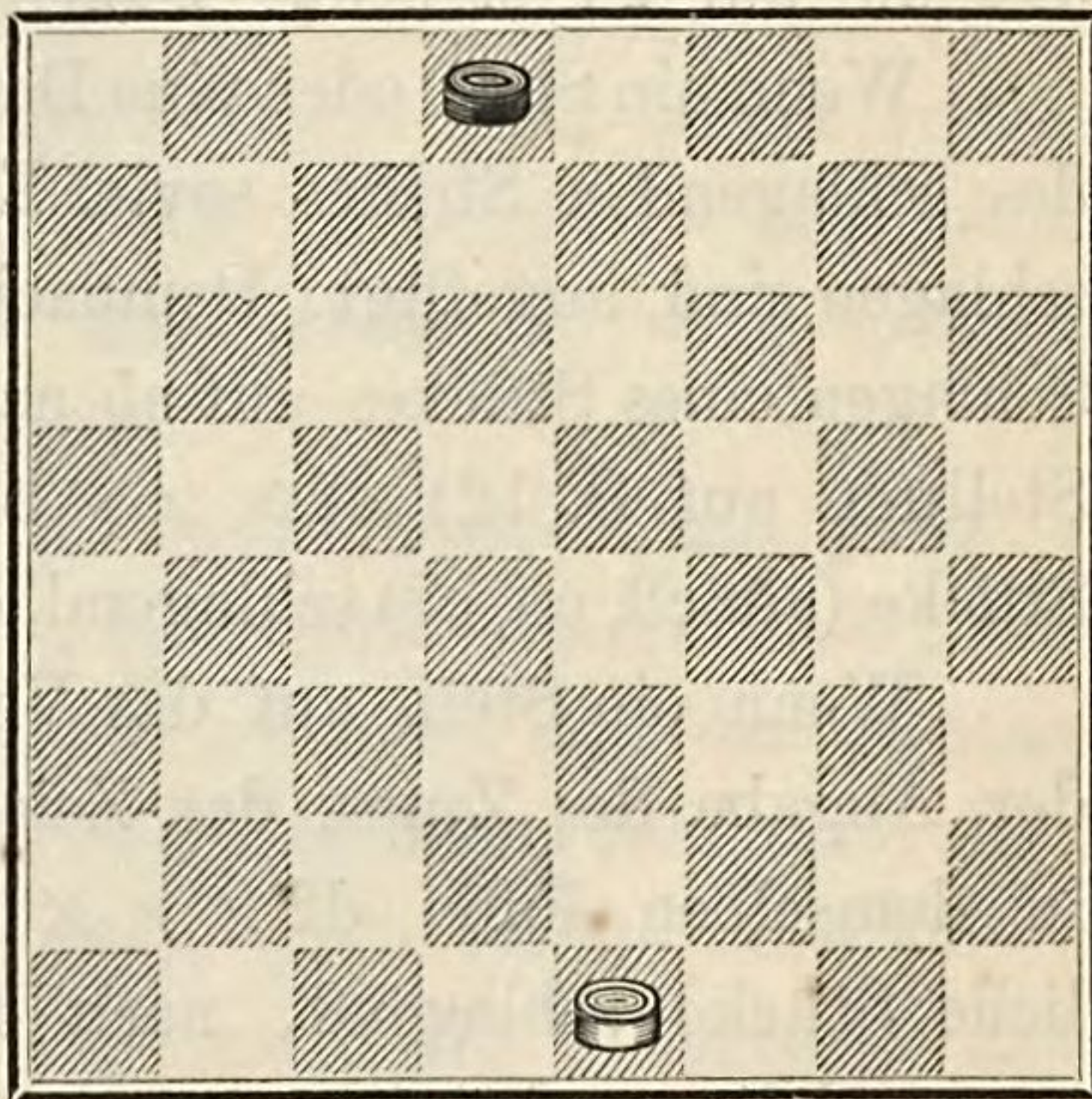
1. e7—f6

Hierauf spielt Weiß nicht etwa, wie vorher, seinen Stein nach d4, sondern nunmehr

2. e3—f4, worauf ebenfalls der schwarze Stein gefangen ist, da er nunmehr weder bei f6—e5 noch bei f6—g5 dem Geschlagenwerden entgehen kann.

Schwarze Partei.

Nr. 9.



Weiße Partei.

Kann Weiß, am Zuge, in der obigen Stellung Nr. 9 ebenfalls gewinnen?

Nach den Zügen

1. e1—d2 d8—e7

allerdings, denn dieselben führen zu der vorher erläuterten Stellung Nr. 8, in welcher Weiß durch d2—e3 u. s. w. den Sieg zu erzwingen vermag.

Wenn Schwarz aber nach

1. e1—d2 mit

1. d8—c7

antwortet, so stellt sich die Folge wesentlich anders, da nach

2. d2—c3 c7—b6

3. c3—b4 Schwarz nun durch

3. b6—a5

ein Randfeld erreicht, auf welchem das Schlagen nicht möglich, weil sich hinter demselben ein freies Feld für den schlagen wollenden Stein nicht befindet.

Es bleibt deshalb dem Weißen nichts übrig, als

4. b4—c5

zu ziehen, worauf Schwarz mit

4. a5—b4

ungefährdet weiter spielt.

Dasselbe Ergebnis würde sich herausstellen, wenn man das vorliegende Endspiel nach der alten deutschen Spielweise, welche mit dem ursprünglichen, spanisch-englischen, Damespiel übereinstimmt, ausführen wollte. An-

Credner, Das Damespiel.

ders dagegen wird der Ausgang dieses Endspieles sein, falls man die erweiterte neue Spielweise, bei welcher die Steine auch rückwärts schlagen können, d. h. das polnisch-deutsche Damespiel, zu Grunde legt. Denn hierbei könnte Weiß nach

4. a5—b4

nun diesen Stein durch

5. c5 × a3

rückwärts schlagen und somit das Spiel zu seinen Gunsten entscheiden.

Selbstverständlich werden die soeben gedachten Verschiedenheiten in der Spielweise bei unseren weiteren Darlegungen berücksichtigt werden. Insbesondere soll ein zweites Kapitel unseres Buches das alte deutsche (spanisch-englische) Damespiel, in welchem die Dame nur einen Schritt weit geht und schlägt, ausschließlich abhandeln. Das dritte Kapitel wird sich dann mit der eigentlichen polnischen Spielweise, d. i. mit dem polnisch-französischen Damespiel beschäftigen, welches auf einem Brette von hundert (beziehentlich fünfzig) Feldern je zwanzig Steine jeder Partei zuweist und die Bewegung der Dame sowie die Schlagfähigkeit der Steine möglichst weit ausdehnt.

In dem vorliegenden ersten

Kapitel haben wir es vor allem mit der sogenannten neueren deutschen Spielweise zu thun, welche aus einer teilweisen Vermischung jener beiden anderen Spielarten hervorgegangen ist und gegenwärtig fast überwiegend in Deutschland gepflegt wird. Das alte Brett von 64 (beziehlich 32) Feldern, mit je zwölf Steinen für jede Partei, ist hier zwar beibehalten, aber die Gangweise der Dame erweitert, während im Hinblick auf die Schlagweise der Steine allerdings ein fester und durchgreifender Gebrauch zur Zeit nicht besteht. Die früher ausschließliche Beschränkung der Steine auf das Vorwärtsschlagen ist vielmehr in neuester Zeit durch die in manchen deutschen Damespielkreisen beliebt gewordene Aufnahme der polnischen Schlagweise, welche den Stein auch mit dem Rückwärtsschlagen ausstattet, durchbrochen worden.

Von einzelnen Freunden des deutschen Damespieles ist diesem Widerstreite gegenüber sogar ein Mittelweg versucht worden, indem sie ausnahmsweise das Rückwärtsschlagen zulassen, wenn nämlich ein Stein nach vollzogenem Vorwärtsschlagen unmittelbar noch rückwärts schlagen könnte, also die verschiedenen Schlagbewegungen innerhalb eines

Gesamtzuges auszuführen vermag. Es muß diese inkonsequente Maßnahme jedoch als eine Halbheit verworfen werden, welche gleich anderen rein willkürlichen Abweichungen, wie sie hier und da vereinzelt und oft aus Unkenntnis der eigentlichen Spielregeln beliebt worden sind,¹ zu einer allgemeineren Geltung weder gelangt ist, noch kaum gelangen wird.

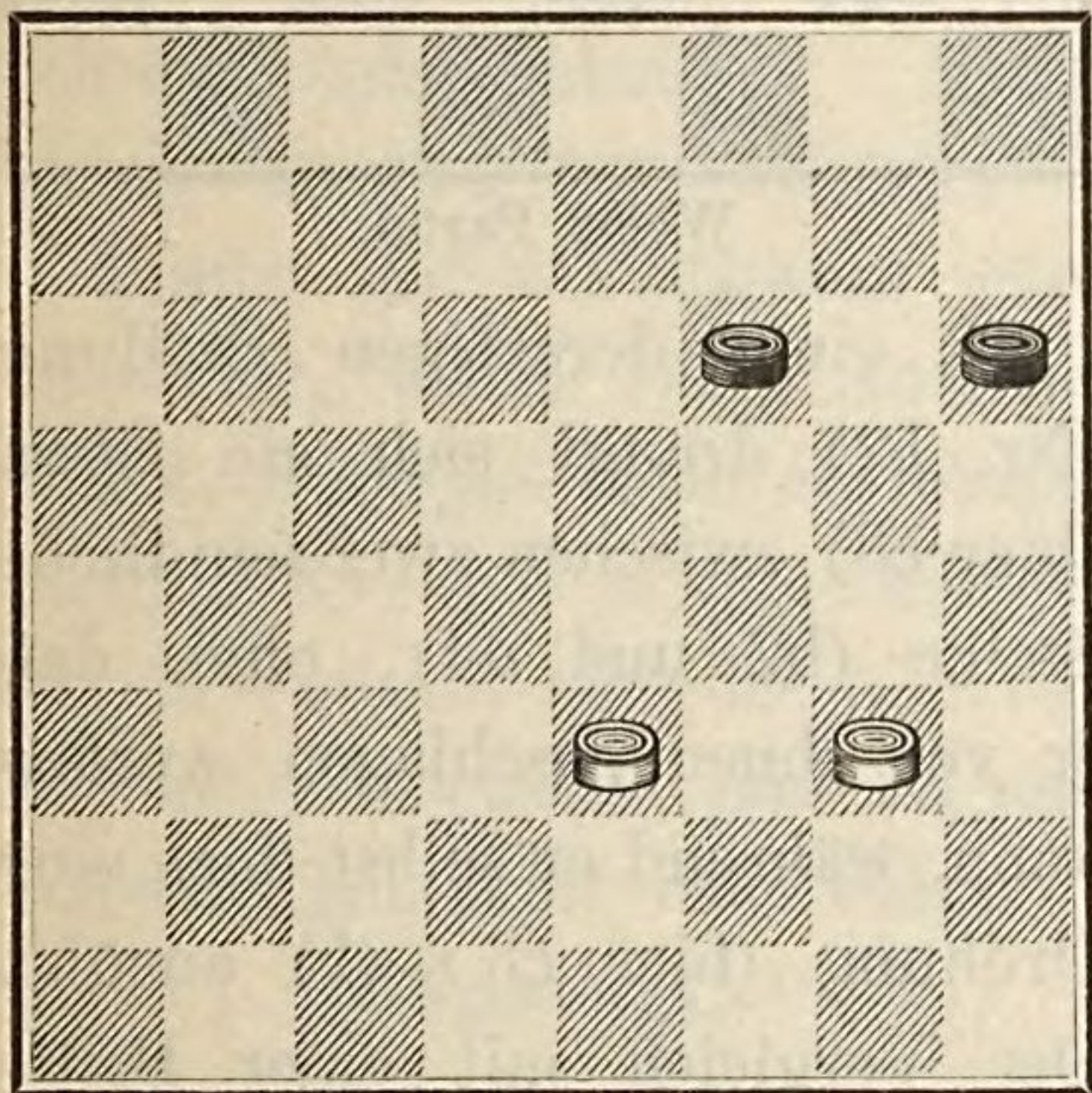
Jede der beiden Hauptarten, nämlich einerseits das ausschließliche Vorwärtsschlagen der Steine, andererseits die unbedingte Zulassung des Rückwärtsschlagens, hat nun ihre besonderen Vorzüge, nicht nur für das persönliche Gefallen der Spieler, denen entweder die einfachere oder die mannigfaltigere Regel bei der praktischen Anwendung mehr behagen mag, sondern auch für die Feinheit der möglichen Spielwendungen sowie für die sachliche Behandlung und Entscheidung vorkommender Spielstellungen. Wir werden da-

¹ Dahin gehört z. B. die mitunter vorkommende Annahme, daß die Dame nach vollzogenem Schlagen sich auf das Feld unmittelbar hinter dem von ihr geschlagenen Steine (bez. hinter dem in einem Gesamtzuge zuletzt geschlagenen Stücke) stellen müsse, also nicht auch einige Felder weiter, innerhalb derselben Linie, Platz nehmen dürfe.

her bei den ferneren Ausführungen in diesem Kapitel auf beide Arten in betreff des Schlagens der Steine Rücksicht zu nehmen haben, wenn wir auch grundsätzlich von der, durch die Mehrheit deutscher Damespielkreise noch heute befolgten, Einschränkung auf das Vorwärtsschlagen jemalig ausgehen müssen.

Zunächst wollen wir, im weiteren Verfolg unserer Ausführungen über das Tempo, die nachfolgende Stellung (Nr. 10) betrachten.

Schwarze Partei. Nr. 10.

Weiße Partei.
Weiß am Zuge.

Im Falle Weiß hier den Zug 1. g3—h4 wählt, würde Schwarz durch die Antwort

1. f6—e5

in dem gewöhnlichen Damespiele das Tempo gewinnen und sofort den Sieg davon tragen. Gerade

das Gegenteil ergäbe sich im polnisch-deutschen Damespiel, nach dessen Regeln bei f6—e5 vielmehr Weiß den Sieg erzwingen kann, auf folgende Weise:

2. e3—f4 e5 × g3

3. h4 × f2

Durch dieses Rückwärtsschlagen erreicht die weiße Partei den entscheidenden Vorteil des Tempo.

3. h6—g5

4. f2—g3 g5—h4

5. g3—f4 h4—g3

6. f4 × h2 und Weiß hat gewonnen.

Es folgt hieraus für das gegebene Endspiel (Nr. 10), daß Weiß bei der gewöhnlichen Spielweise den Zug 1. g3—h4 vermeiden und dafür 1. g3—f4, oder 1. e3—f4 wählen muß, während bei der polnisch-deutschen Spielweise der Zug

1. g3—h4

geschehen könnte, aber von Schwarz

mit 1. h6—g5

beantwortet werden mußte:

2. e3—d4 g5—f4

3. d4—c5 f4—e3

4. c5—d6 e3—f2

5. d6—c7 f2—g1 D

6. c7—d8 D f6—e5

7. h4—g5 u. s. w.; nicht aber

7. Dd8—c7 wegen

7. Dg1—h2

8. Dc7 × f4 Dh2 × e5

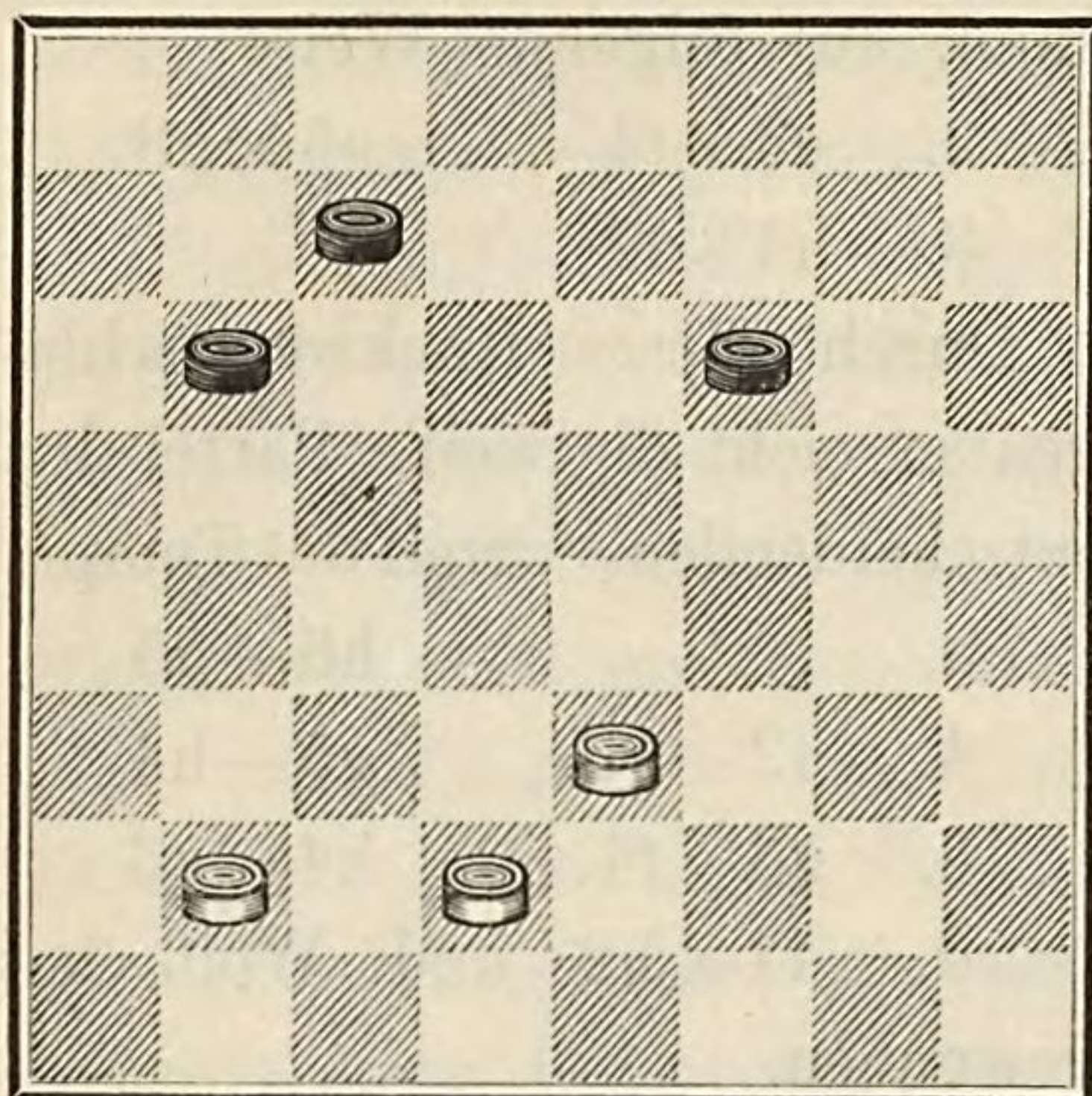
9. h4—g5 De5—d4

10. g5—h6 Dd4—e5

11. h6—g7 De5×h8.

Wollte in der Stellung Nr. 11

Schwarze Partei. Nr. 11.



Weiße Partei.

die weiße Partei mit

1. d2—c3

beginnen, so würde nach den Zügen

1. f6—g5

2. c3—d4 c7—d6

3. b2—c3 b6—a5

Schwarz das Tempo mit entscheidendem Vorteil gewinnen.

Besser geschieht deshalb

1. e3—f4 b6—c5

und Weiß müßte nun mit 2. b2—c3 fortfahren, um nicht in Nachteil zu kommen. Zöge er nämlich

2. d2—e3,

so würde Schwarz durch

2. c5—b4

sich besser stellen. Setzt hierauf Weiß das Spiel mit 3. b2—a3 fort, so geht Schwarz mit b4—c3 vor. Dagegen könnte Weiß den Zug

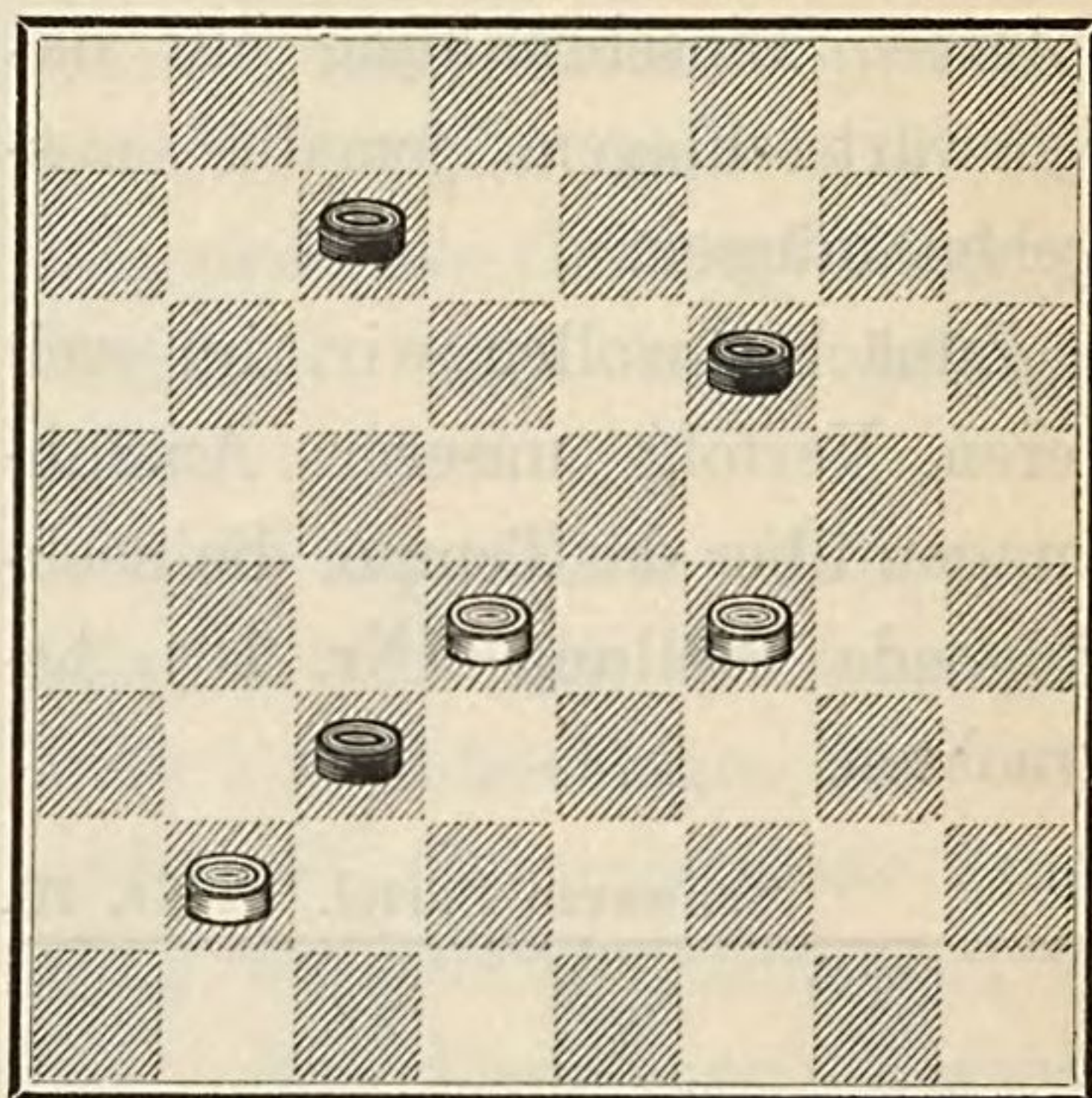
3. e3—d4

versuchen, welcher freilich dem Schwarzen durch

3. b4—c3

die Stellung einer sogenannten „Brille“ bietet.

Schwarze Partei. Nr. 12.



Weiße Partei.

In einer derartigen Stellung (Nr. 12) drängt sich ein Stein (hier c3) zwischen zwei feindliche Steine (b2 und d4), ohne daß er von ihnen geschlagen werden kann, während er selbst doch eine Drohung (hier c3×a1) ausübt. Der Vergleich mit einer Brille (nach dem französischen Kunstausdruck *lunette*) erklärt sich insofern, als die beiden gleichfarbigen Steine (hier b2 und d4) die Augengläser bedeuten, während der zwischen ihnen befindliche Stein des Gegners (hier c3) gleichsam deren Verbindung vorstellt.

4. b2—a3

Weiß sucht den bedrohten Stein

b2 zu retten, da der Gegenangriff
4. f4—e5 an der Folge c3 × a1 D;
5. e5 × g7, Da1 × e5 × h8 schei-
tern würde.

5. c3—b2

Weniger gut für Schwarz wäre
hier der Versuch, das Spiel in der
Mitte zunächst durch c7—d6 ab-
zuschließen, weil darauf Weiß
durch 6. a3—b4, c3—b2; 7. d4
—c5 seinerseits einen Stein in
die Dame führen würde.

6. a3—b4

Bei 6. f4—e5 würde, wie vor-
her schon angegeben ist, b2—a1D;
7. e5 × g7, Da1 × e5 × h8 für
Schwarz entscheiden.

6. b2—c1D

Minder gut für Schwarz wäre
b2—a1D, wobei Weiß Aussicht
behält, das Spiel noch zu retten;
durch 7. d4—e5, f6 × d4; 8. f4—
e5, d4—e3; 9. e5—d6, c7 × e5;
10. b4—c5 nebst 11. c5—d6 und
Schwarz bekommt eine Dame.

(Diagramm 13.)

7. d4—c5

Falls 7. f4—e5, so Dc1—b2
u. s. w., falls aber 7. d4—e5, so
entweder Dc1 × h6; 8. e5 × g7,
Dh6 × f8; 9. b4—a5, Df8—a3;
oder f6 × d4; 8. f4—e5, Dc1—a3;
9. b4—a5, Da3—e7 etc., bezieh-
lich 9. e5—f6, Da3 × e7 × g5.

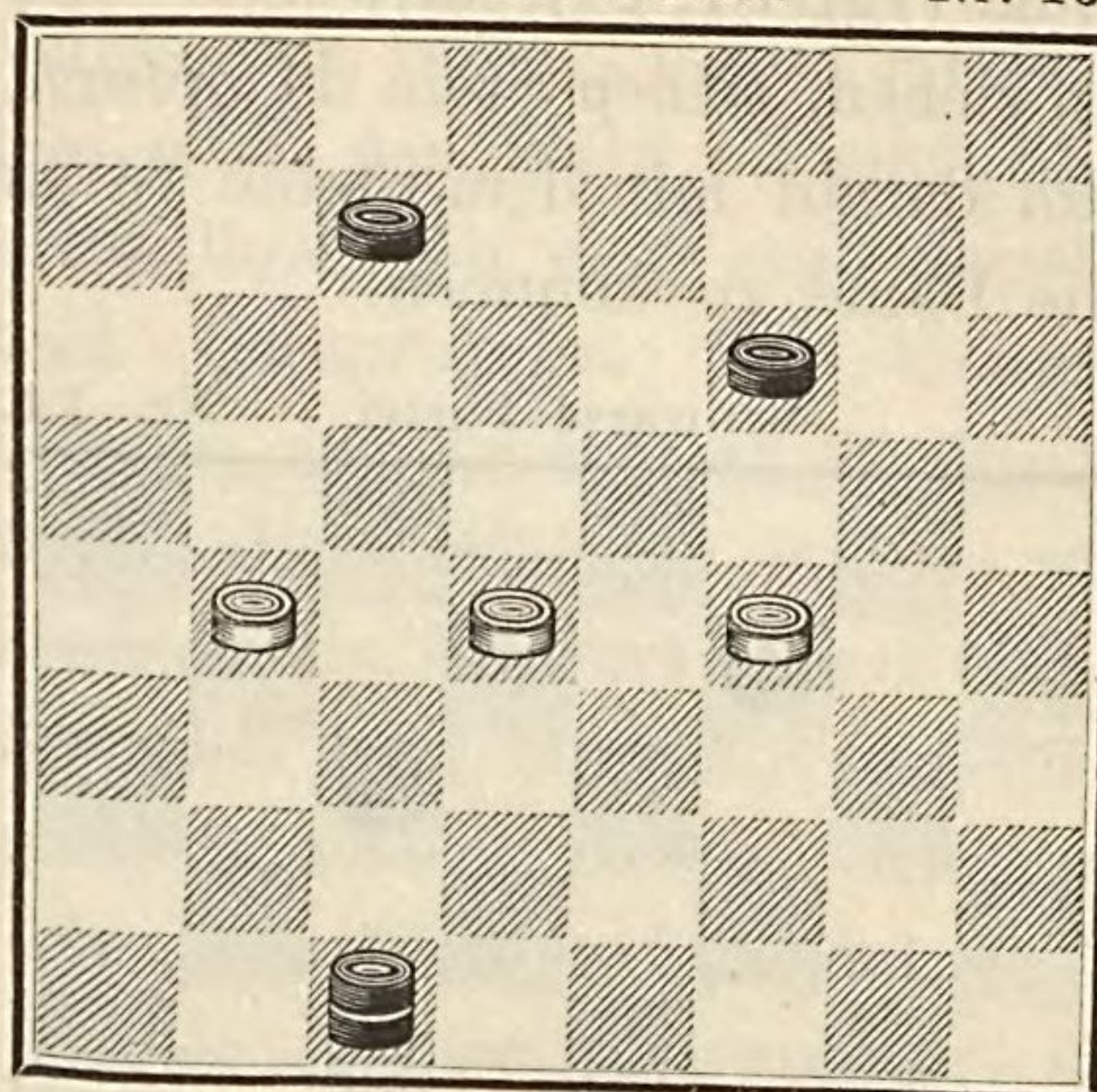
7. Dc1 × h6

8. b4—a5 Dh6—f4

Bei Dh6—e3 könnte Weiß nach

Schwarze Partei.

Nr. 13.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 6. Zuge von
Schwarz.

9. a5—b6, c7 × a5; 10. c5—d6
seinen Stein in die Dame bringen.

9. c5—b6

Auf 9. a5—b6 folgt c7 × a5;
10. c5—b6, Df4—b8; 11. b6—a7,
a5—b4; — bei 9. c5—d6 aber
folgt c7 × e5; 10. a5—b6, e5—d4;
11. b6—a7, Df4—b8, und Schwarz
gewinnt durch Sperrung des letz-
ten Steines von Weiß.

9. Df4—g5

10. b6 × d8D Dg5—h4

11. Dd8 × g5 Dh4 × d8

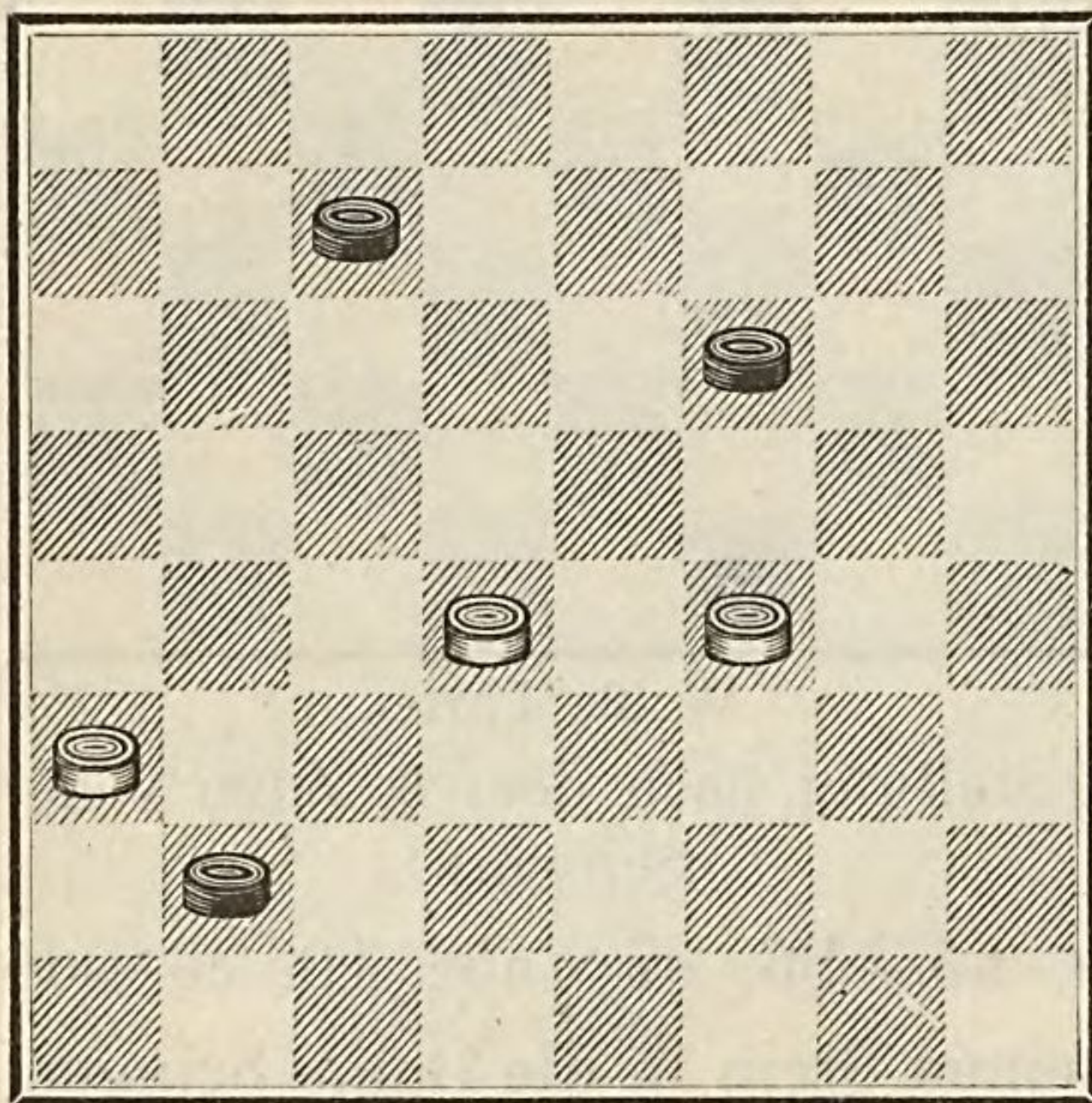
12. a5—b6 Dd8 × a5

und Schwarz hat gewonnen.

Trotz des Übergewichtes, das
die schwarze Partei in diesem
Spiele aus der Gelegenheit zu
einer sogenannten Brille erzielte,
gab es doch für Weiß noch eine
Möglichkeit, den Verlust abzu-
wehren. Er mußte nämlich in
der Stellung nach dem fünften

Zuge (vgl. Nr. 14), statt 6. a3—b4 zu ziehen, seinen Stein d4 opfern, um darauf mit dem Steine f4 in die Dame zu kommen.

Schwarze Partei. Nr. 14.



Weiße Partei.

Stellung nach dem fünften Zuge.

Man sehe folgende Fortsetzung:

- | | | |
|----|---------|----------------|
| 6. | d4—e5 | f6 × d4 |
| 7. | f4—e5 | d4—e3 |
| 8. | e5—f6 | b2—a1D |
| 9. | f6—e7 | u. s. w.; oder |
| 7. | | b2—c1D |
| 8. | e5—f6 | u. s. w. |

Schwarz erlangt zwar nachher noch eine zweite Dame, während die weiße Partei nur eine Dame bekommt; dieses Übergewicht reicht aber, bei vorsichtigem Spiele des Weißen, nicht aus, um die Partie zu gewinnen.

Die soeben angedeutete Möglichkeit der Rettung für Weiß würde entfallen, wenn das Spiel nach polnisch-deutscher Weise geführt wäre. Denn unter dieser

Voraussetzung hätte in der fraglichen Brillen-Stellung (vgl. Nr. 12) Schwarz auf 4. b2—a3 ohne weiteres durch die Zulässigkeit des Rückwärtsschlagens $c3 \times e5 \times g3$ das Spiel sofort zu seinen Gunsten entscheiden können. Man erkennt hieraus, wie die Stellung der Brille für das polnische Damespiel wegen des doppelten Schlagens, nach vorwärts und nach rückwärts, eine ganz besondere Bedeutung in dem praktischen Spiele hat.

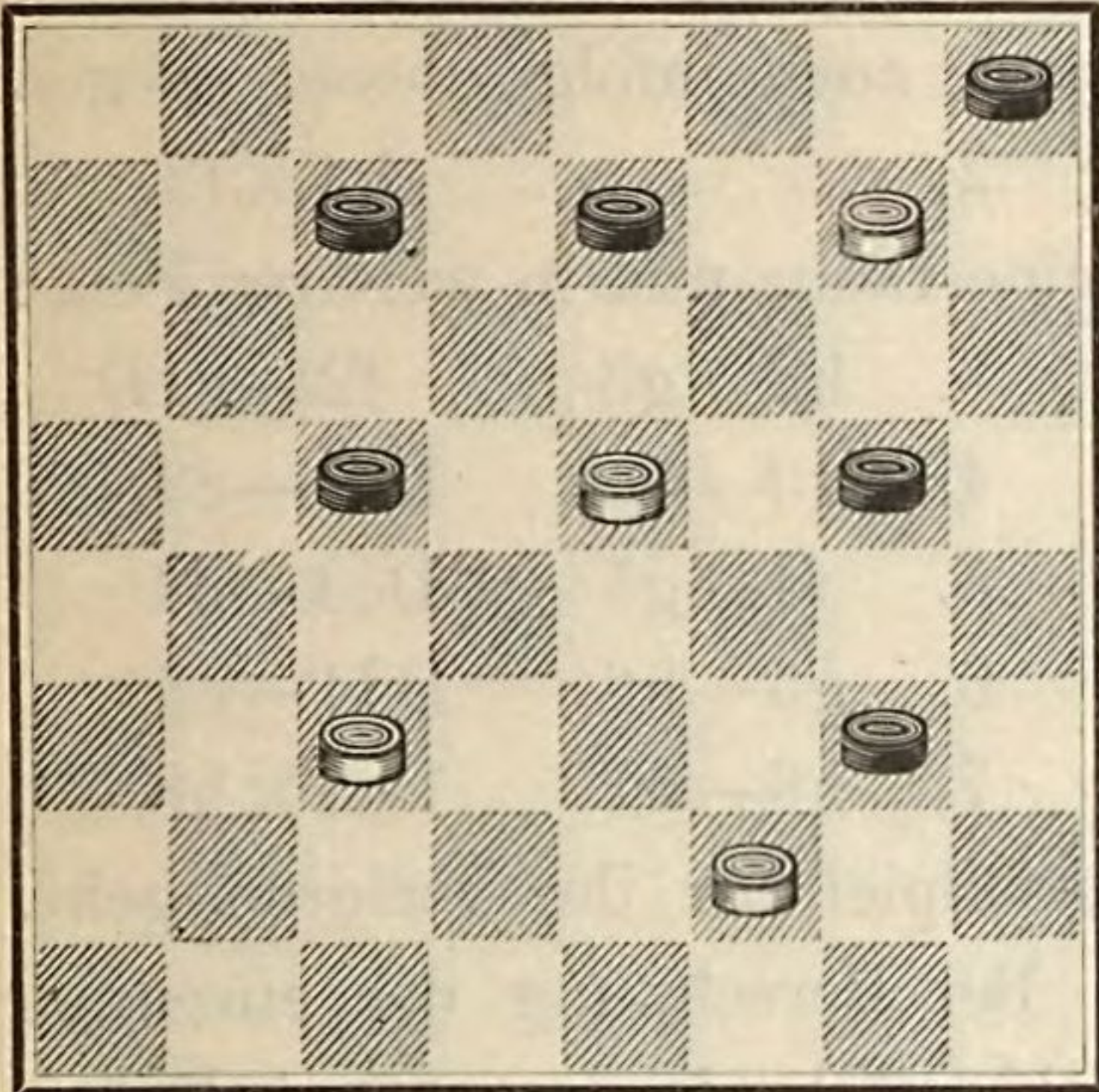
Ehe wir jedoch zu Proben des wirklichen Spieles übergehen, haben wir uns hier zunächst noch mit einigen Grundsätzen betreffend die Lehre vom Schlagen näher bekannt zu machen.

Da im gewöhnlichen Damespiel der Stein nur vorwärts schlägt, so kann er auf einmal, d. h. in demselben Gesamtzuge, höchstens drei feindliche Stücke hinter einander schlagen. Hierbei gelangt er z. B. von der ersten Felderreihe auf die dritte, dann auf die fünfte und zuletzt auf die siebente, oder er schlägt von der zweiten über die vierte und sechste bis in die letzte Reihe.

(Diagramm 15.)

In Stellung Nr. 15 schlägt der weiße Stein f2 über h4 und f6 nach d8 und wird hier zur Dame, alles in einem und demselben

Schwarze Partei. Nr. 15.



Weiße Partei.

Gesamtzuge. Schwarz bringt darauf durch dreifaches Schlagen seinerseits den Stein h8, über f6 und d4, nach b2, also auf die vorletzte Felderreihe, jedoch ohne Nutzen. Denn Weiß kann nun mit seiner Dame die noch übrigen Steine des Gegners durch $Dd8 \times b6 \times d4 \times a1$ vom Brett schlagen. — Wäre aber in der vorgelegten Stellung Schwarz am Zuge, so müßte er zwar ebenfalls mit $h8 \times f6 \times d4 \times b2$ beginnen, könnte jedoch im nächsten Zuge seinerseits eine Dame erlangen und hätte dann Aussicht, das Spiel unentschieden zu halten.

Anders entwickelt sich das vorgeführte Beispiel beim Schlagen nach polnisch-deutscher Weise. Denn hiernach dürfte Weiß bei 1. $f2 \times h4 \times f6 \times d8$ nun diesen Stein nicht zur Dame machen, sondern müßte, da der Schlag-

zwang vorgeht, zunächst rückwärts den Stein c7 und weiterhin auch den Stein c5 schlagen, alles innerhalb eines und desselben Gesamtzuges. Es kommt hierbei der weiße Stein f2 durch fünfmaliges Schlagen auf d4 zu stehen. In Antwort darauf kann Schwarz jetzt nur $h8 \times f6$ schlagen, wonach 2. $e5 \times g7$ zum Gewinn für Weiß entscheidet.

Zöge dagegen Schwarz an, so könnte er nach dem Anfange

1. $h8 \times f6 \times d4 \times b2$

2. $f2 \times h4 \times f6 \times d8 \times b6 \times d4$

nunmehr seinerseits gewinnen, wie die Folge zeigt:

2. $b2 - a1D$

3. $d4 - c5$ $Da1 - e5$

4. $c5 - b6$ $De5 - d6$

5. $b6 - a7$ $Dd6 - b8$

und Schwarz gewinnt.

Daß im Falle mehrfacher Möglichkeit zu schlagen, diejenige vorgeht, bei welcher die meisten Stücke (Steine oder Damen) zu nehmen sind, ist schon früher (S. 11) erwähnt worden, und dieser Grundsatz gilt sowohl für das gewöhnliche als für das polnische Damespiel.

Wenn in folgender Stellung

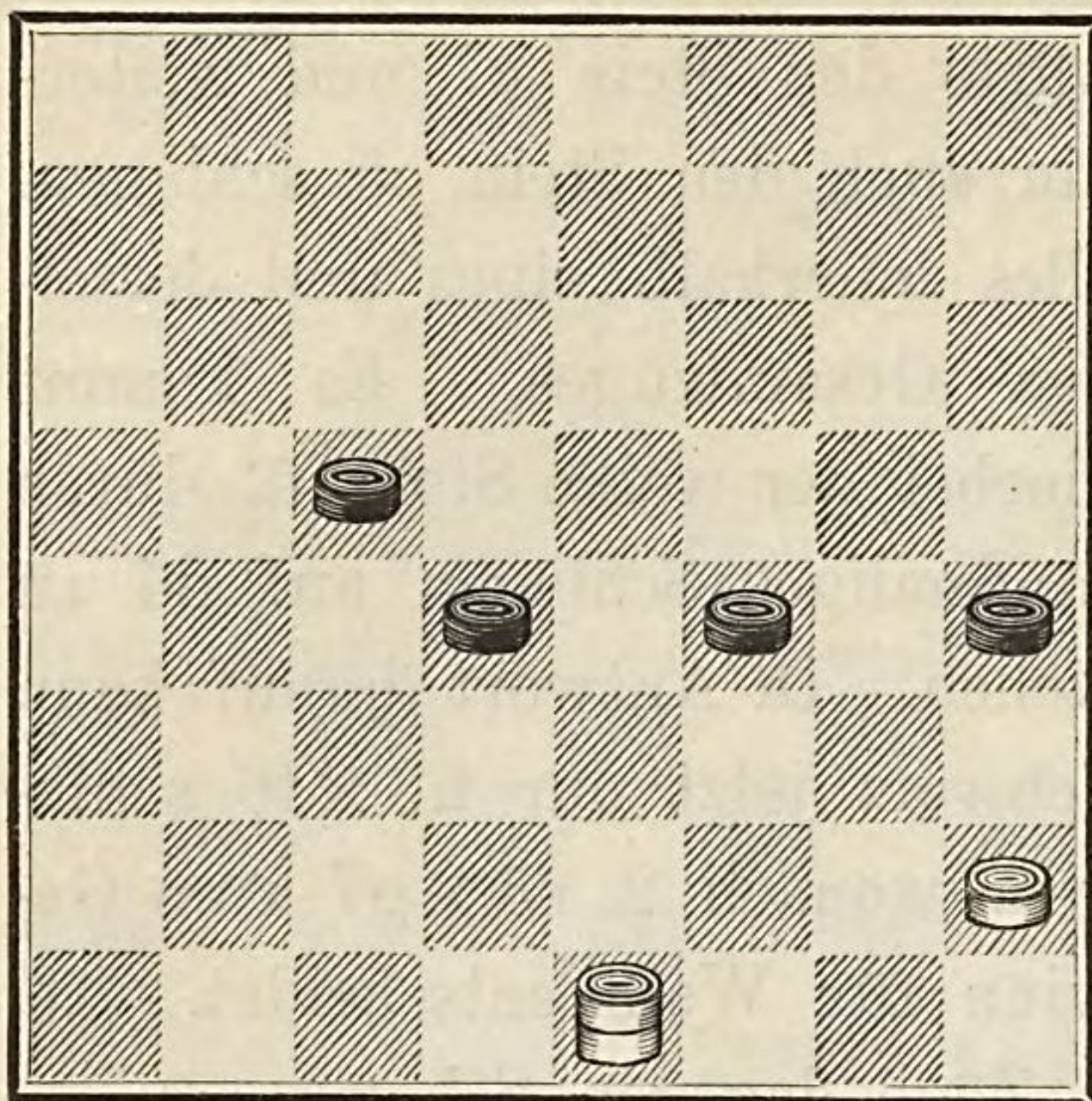
(Diagramm 16.)

Weiß durch den Angriff

1. $De1 - d2$

den Stein f4 bedroht, so wird Schwarz hierauf am stärksten mit

Schwarze Partei. Nr. 16.

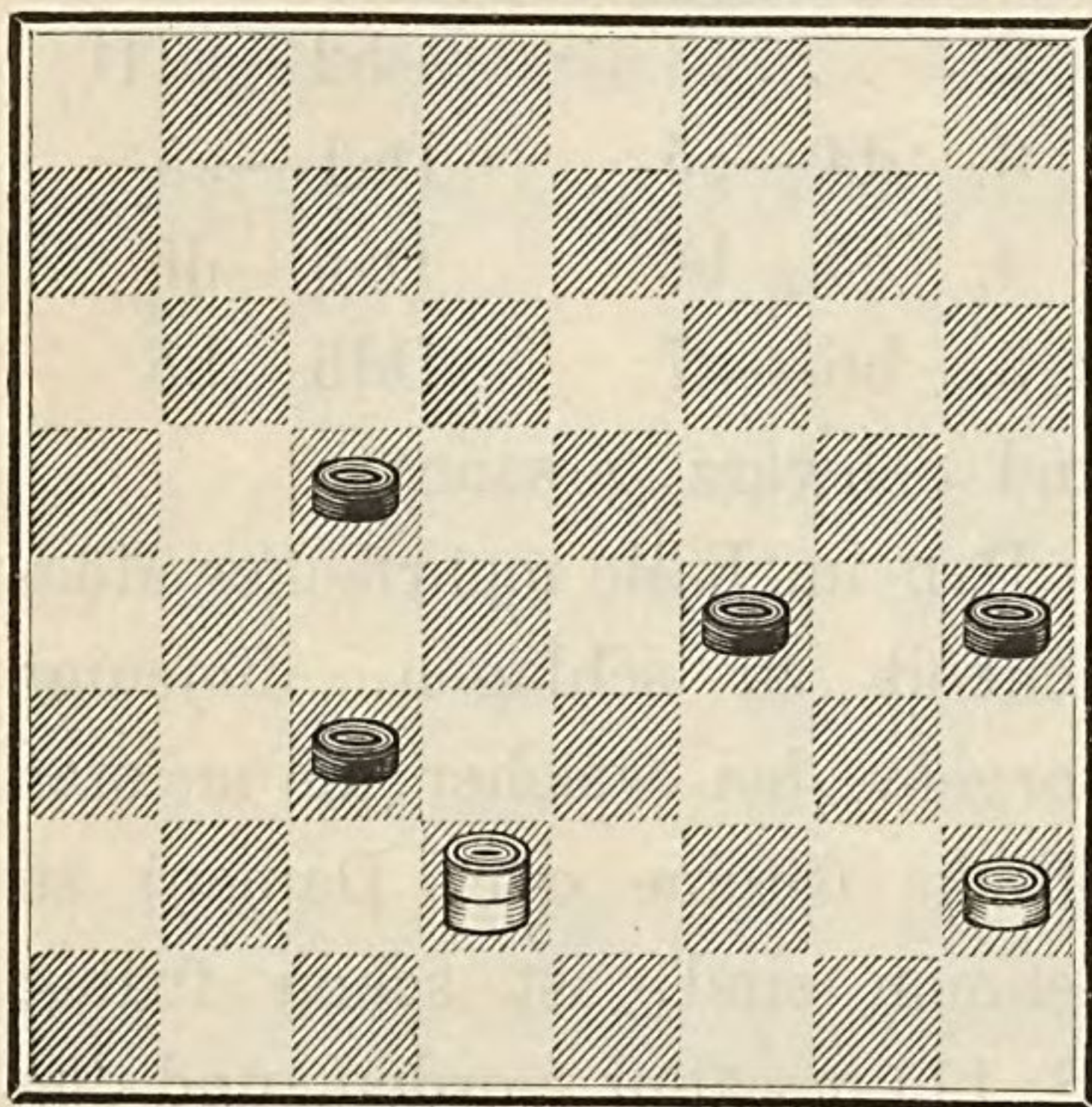


Weiße Partei.

1. d4—c3

antworten. Nun darf Weiß, in der jetzigen Stellung (Nr. 17)

Schwarze Partei. Nr. 17.



Weiße Partei.

seine Absicht ($Dd2 \times h6$) nicht mehr ausführen, obschon er dabei seine Dame bewahren und dann das Spiel unentschieden halten würde. Vielmehr muß Weiß von der Möglichkeit, die drei Steine des Gegners auf einmal, durch

2. $Dd2 \times b4 \times d6 \times g3$,

zu schlagen, Gebrauch machen, wenn auch infolge dessen wegen

2. $h4 \times f2$

seine Dame und in weiterer Folge

3. $h2—g3$ $f2—e1D$

4. $g3—f4$ $De1—c3$

5. $f4—g5$ $Dc3—d4$

6. $g5—h6$ $Dd4—c3$

7. $h6—g7$ $Dc3 \times h8$

das Spiel für ihn verloren geht.

Bei Berechnung der einzelnen Schlagfälle kommt es lediglich auf die größere Zahl, keineswegs aber auf den höheren Wert der zu schlagenden Stücke an. Stehen z. B. zwei Steine und außerdem in anderer Richtung eine Dame zum Schlagen, so müssen die beiden Steine genommen werden; wären einerseits zwei Damen oder eine Dame und ein Stein, anderseits aber drei Steine auf einmal schlagbar, so sind die drei Steine zu nehmen.

Wenn in der Stellung Nr. 18

(Diagramm 18.)

Schwarz am Zuge mit

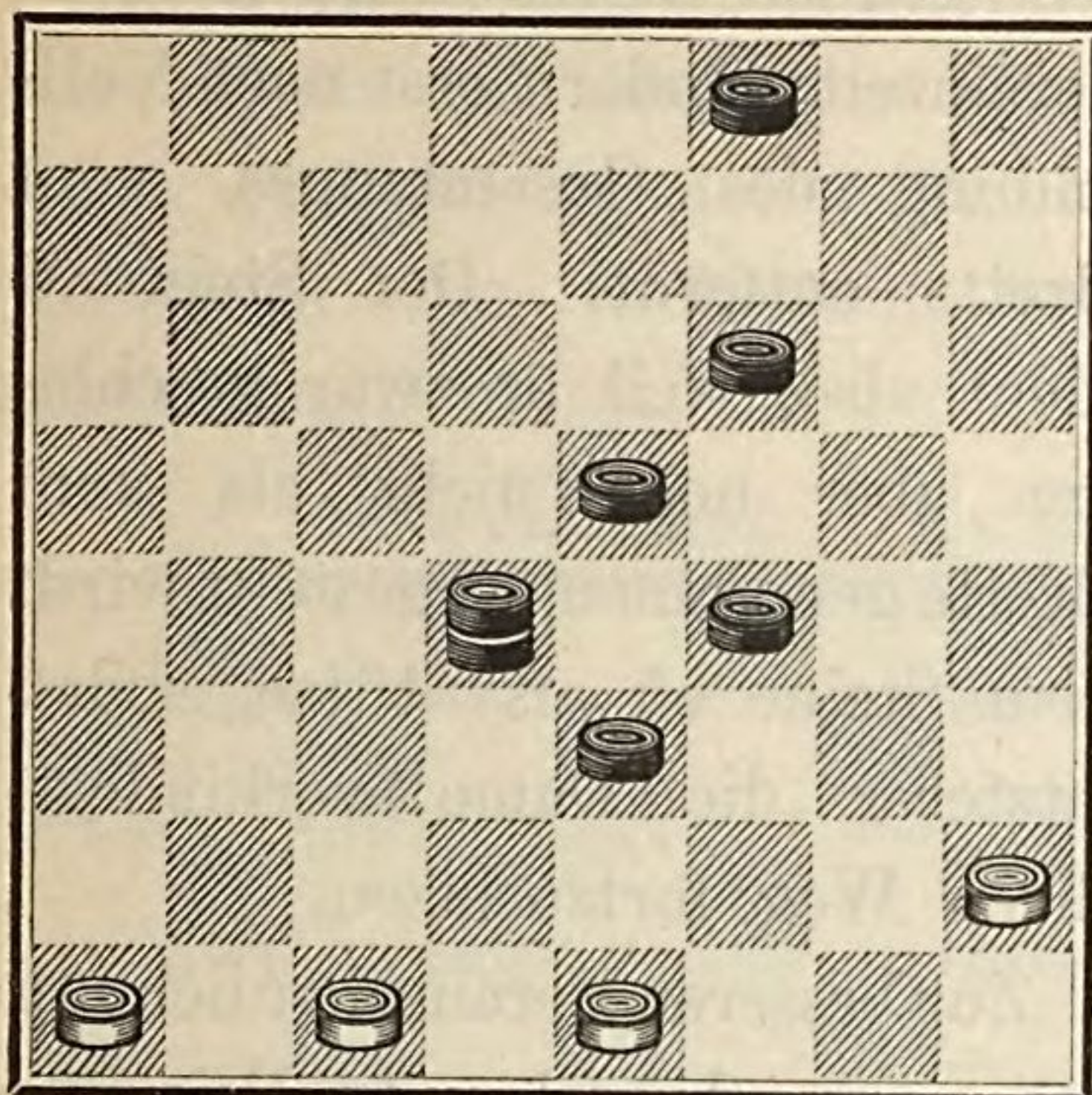
1. $e3—d2$

beginnt, so darf nun Weiß nicht

2. $e1 \times c3$, obschon er hierdurch wegen $Dd4 \times b2$; 3. $a1 \times c3$ die

feindliche Dame erobert, erwidern; er darf auch nicht 2. $c1 \times e3 \times c5$, womit er sofort außer einem Stein auch die Dame gewinnt, wählen. Vielmehr muß hier Weiß die drei feindlichen Steine

Schwarze Partei. Nr. 18.



Weiße Partei.

2. c1 × e3 × g5 × e7

schlagen, worauf Schwarz durch

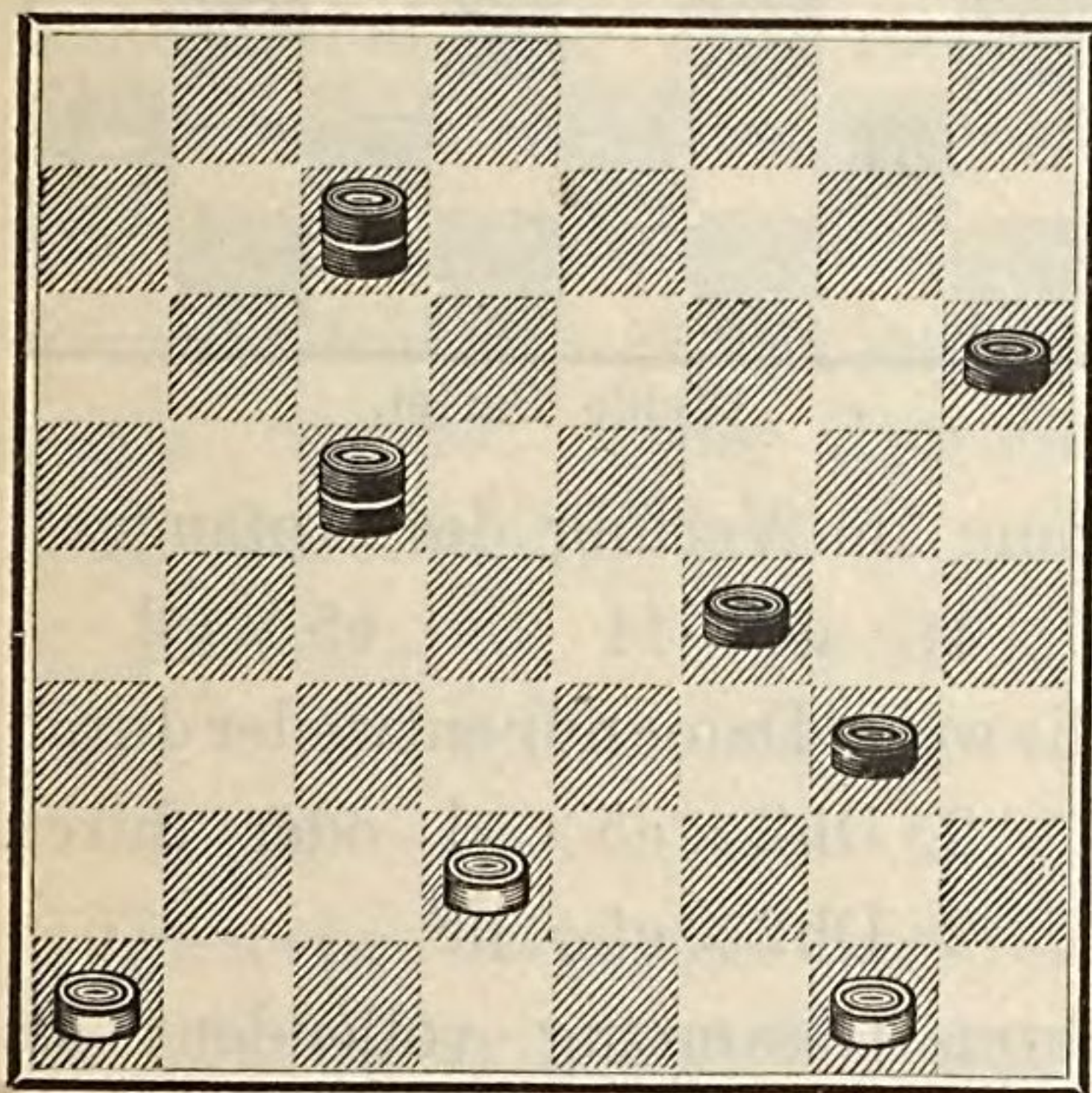
2. f8 × d6

das Spiel zu seinen Gunsten entscheidet.

Dieselbe Regel gilt auch für das Spiel nach polnisch-deutscher Weise.

In der Stellung Nr. 19

Schwarze Partei. Nr. 19.



Weiße Partei.

kann nach

1. d2—c3 f4—e3

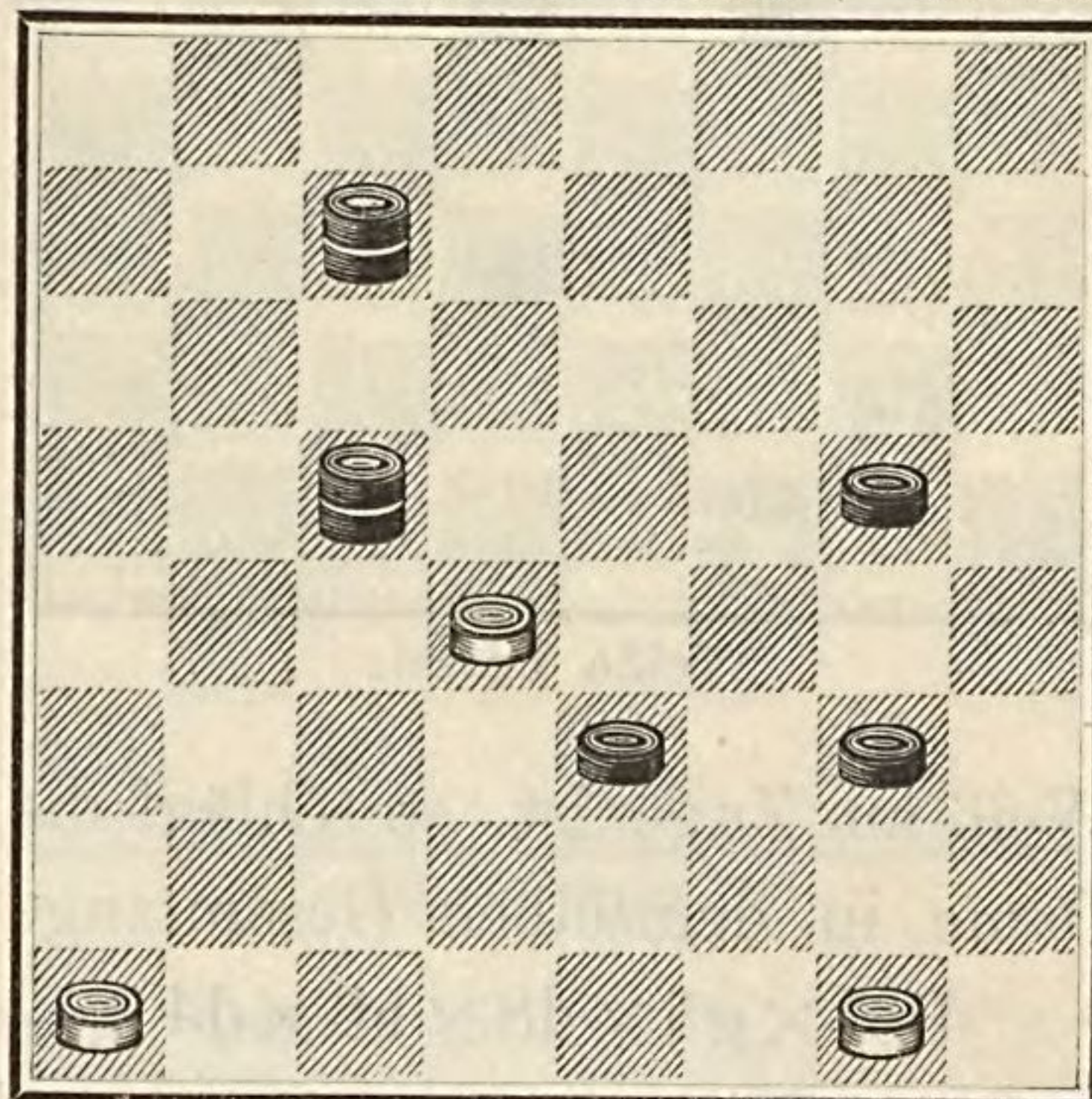
2. c3—d4

Schwarz alsbald durch

2. h6—g5

den Gewinn erzielen, da in der hiermit erreichten Stellung Nr. 20

Schwarze Partei. Nr. 20.



Weiße Partei.

Weiß nicht die beiden Damen, sondern die drei Steine des Schwarzen schlagen muß:

3. d4 × f2 × h4 × f6

3. Dc5—f8

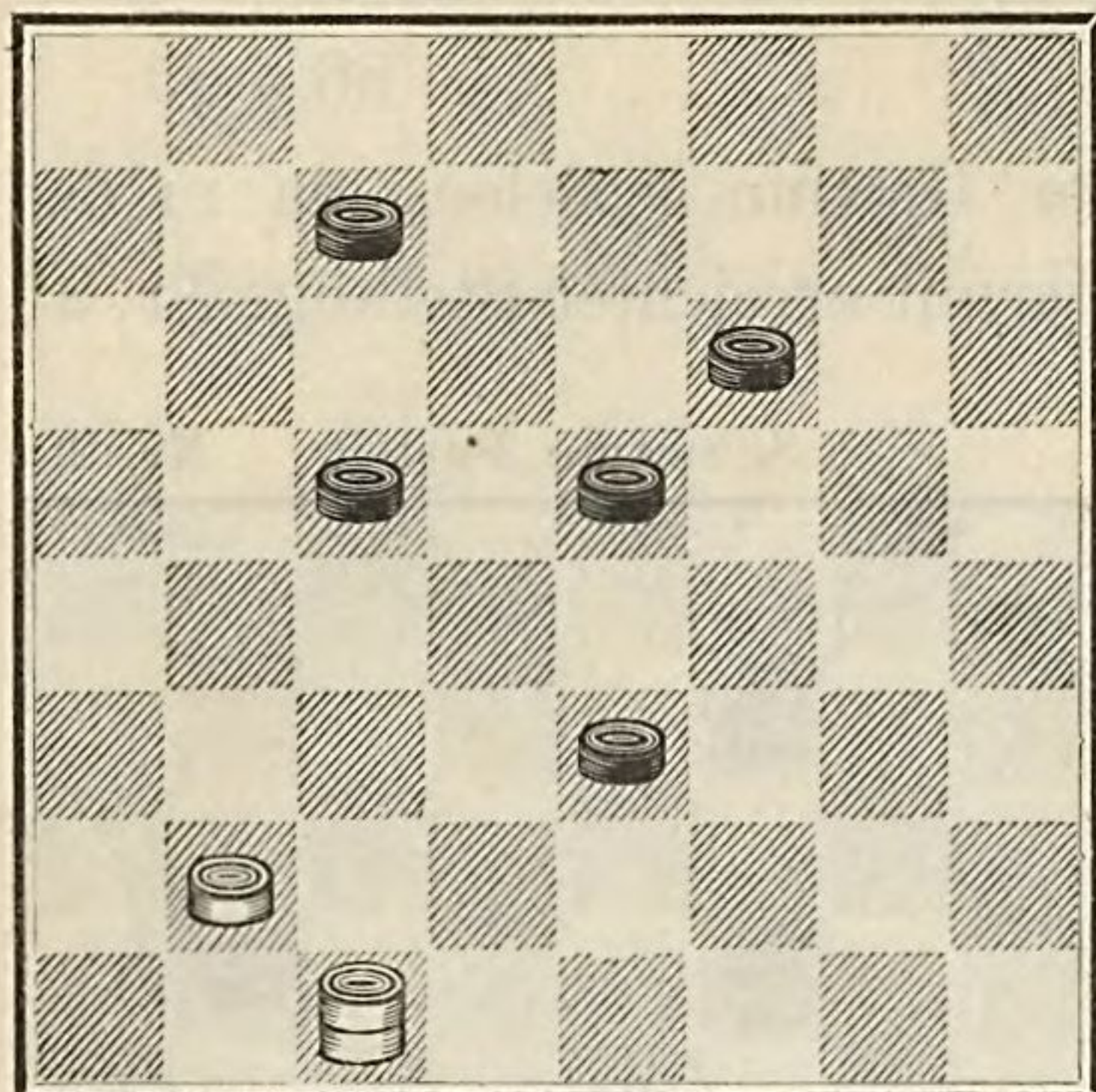
4. g1—h2 Dc7—e5

u. s. w.

Für die Schlagweise der Dame gilt in dem neueren deutschen Damespiel nachfolgende Hauptregel. Innerhalb eines Gesamtzuges kann die schlagende Dame zwar über dasselbe leere Feld mehrfach hinweggehen, sie darf aber nicht zum zweiten Male das Standfeld eines im selben Gesamtzuge bereits geschlagenen Stückes betreten oder überschreiten.

Wenn in der Stellung Nr. 21

Schwarze Partei. Nr. 21.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge ist, so schlägt die Dame in demselben Gesamtzuge

$Dc1 \times g5 \times d8 \times b6 \times d4$

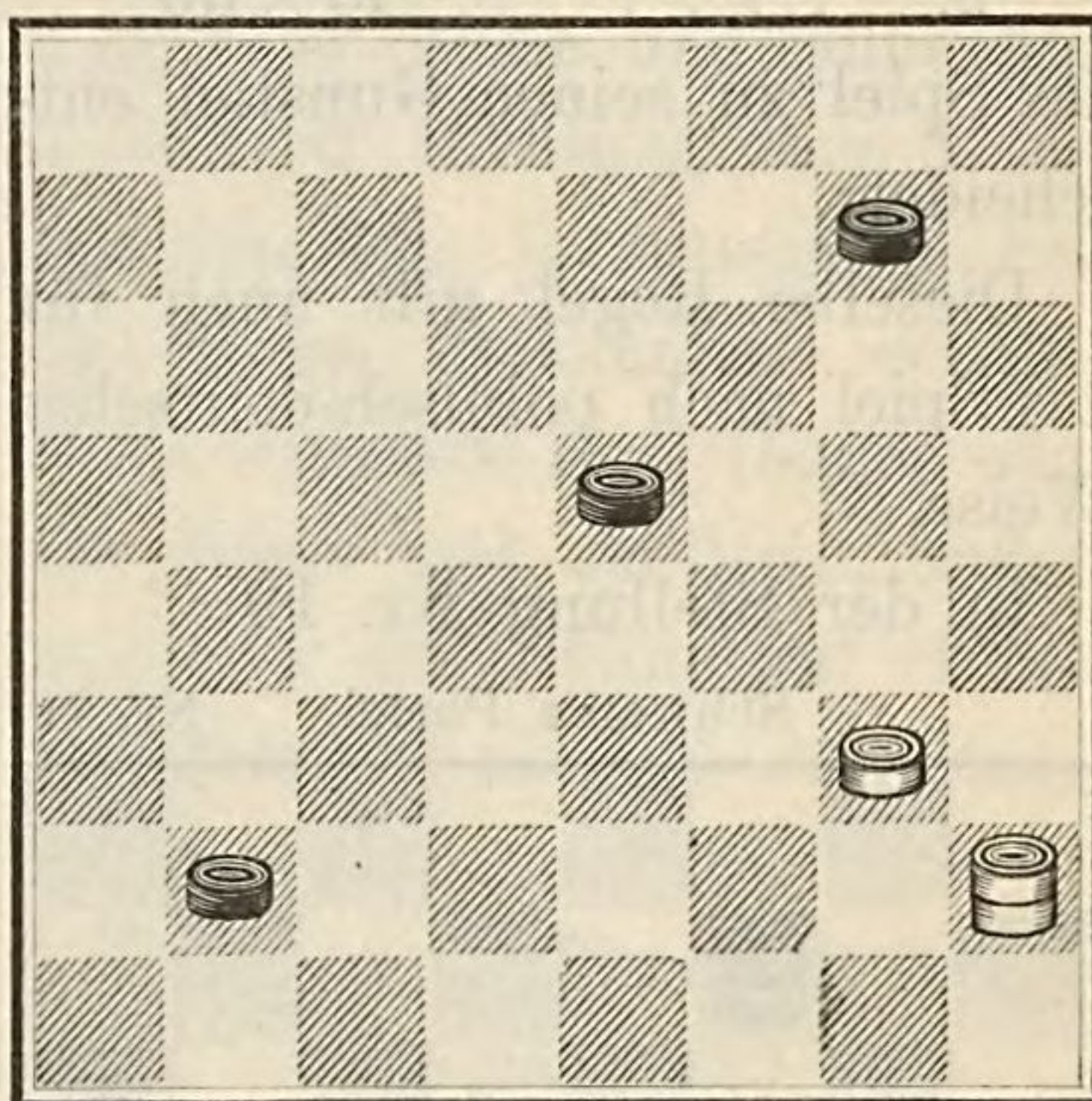
die vier Steine e3, f6, c7, c5; sie muß jedoch nunmehr auf d4 Halt machen, denn das Feld, auf welchem der geschlagene Stein e3 gestanden hat, ist für sie jetzt weder betretbar noch überschreitbar. Ebenso wenig darf die Dame den Stein e5 schlagen, weil sie hierbei das Feld f6, auf welchem ein im selben Gesamtzuge geschlagener Stein gestanden, betreten oder überschreiten müßte. Die Dame bleibt also nach dem vierfachen Schlagen auf dem Punkte d4 stehen, worauf Schwarz am Zuge mit dem Stein e5 die Dame d4 nebst dem Steine b2 schlägt und hierdurch das Spiel gewinnt. — Den Gesamtvorgang macht man sich am einfachsten in folgender Weise klar: Die zu

schlagenden Steine werden nicht vereinzelt, sondern erst nach Vollendung des Gesamtzuges vom Brette entfernt. Der Stein f6 dient also, weil er zwar geschlagen aber noch nicht als vom Brette genommen vorgestellt wird, dem Steine e5 als Stütze, sodaß letzterer die Dame verhindert, ihren Weg fortzusetzen.

Zur besseren Veranschaulichung mögen noch folgende Beispiele dienen.

In der Stellung Nr. 22

Schwarze Partei. Nr. 22.



Weiße Partei.

kann im Verfolg des Anfanges

1. $g3-f4$ $e5 \times g3$

die weiße Dame nur entweder durch

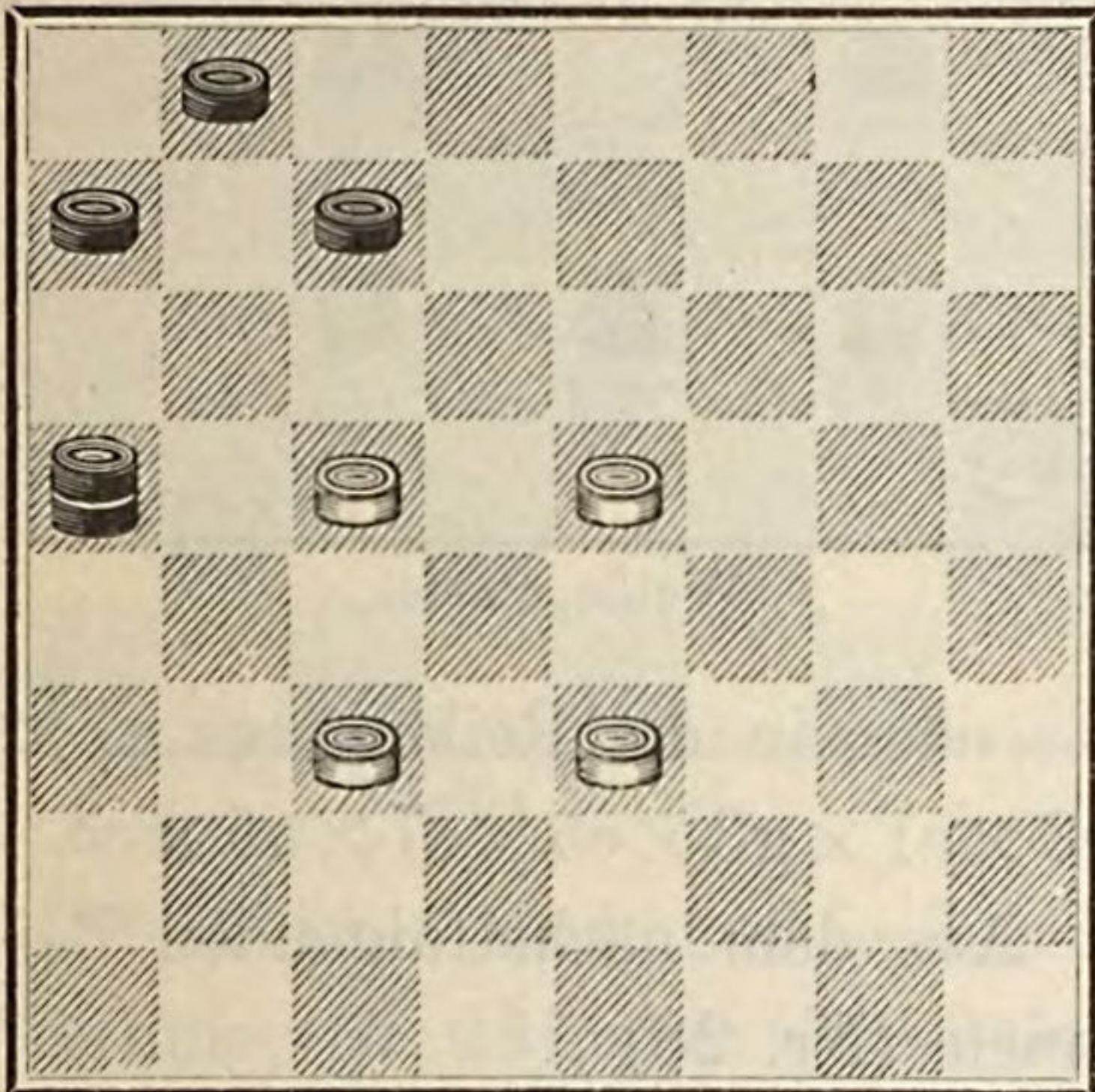
2. $Dh2 \times e5 \times a1$ oder durch

2. $Dh2 \times e5 \times h8$

ihren Gesamtzug vollenden; sie darf weder im ersteren Falle zugleich den Stein g7, noch im anderen Falle zugleich den Stein b2 schlagen.

In der nächsten Stellung Nr. 23 kann Weiß das Remis erreichen durch Aufopferung dreier Steine, womit er die Eroberung der schwarzen Dame erzielt.

Schwarze Partei. Nr. 23.



Weiße Partei.

Denn Schwarz darf hier, nach

1. c3—b4,

nur die Steine b4, e3, e5 durch

1. Da5 × d2 × f4 × d6 nehmen und muß dann mit seiner Dame auf d6 rasten, weil sie das hinter c5 belegene Feld b4, als Standfeld des zuerst geschlagenen Steines, weder betreten noch überschreiten darf.

2. c5 × e7 c7—d6

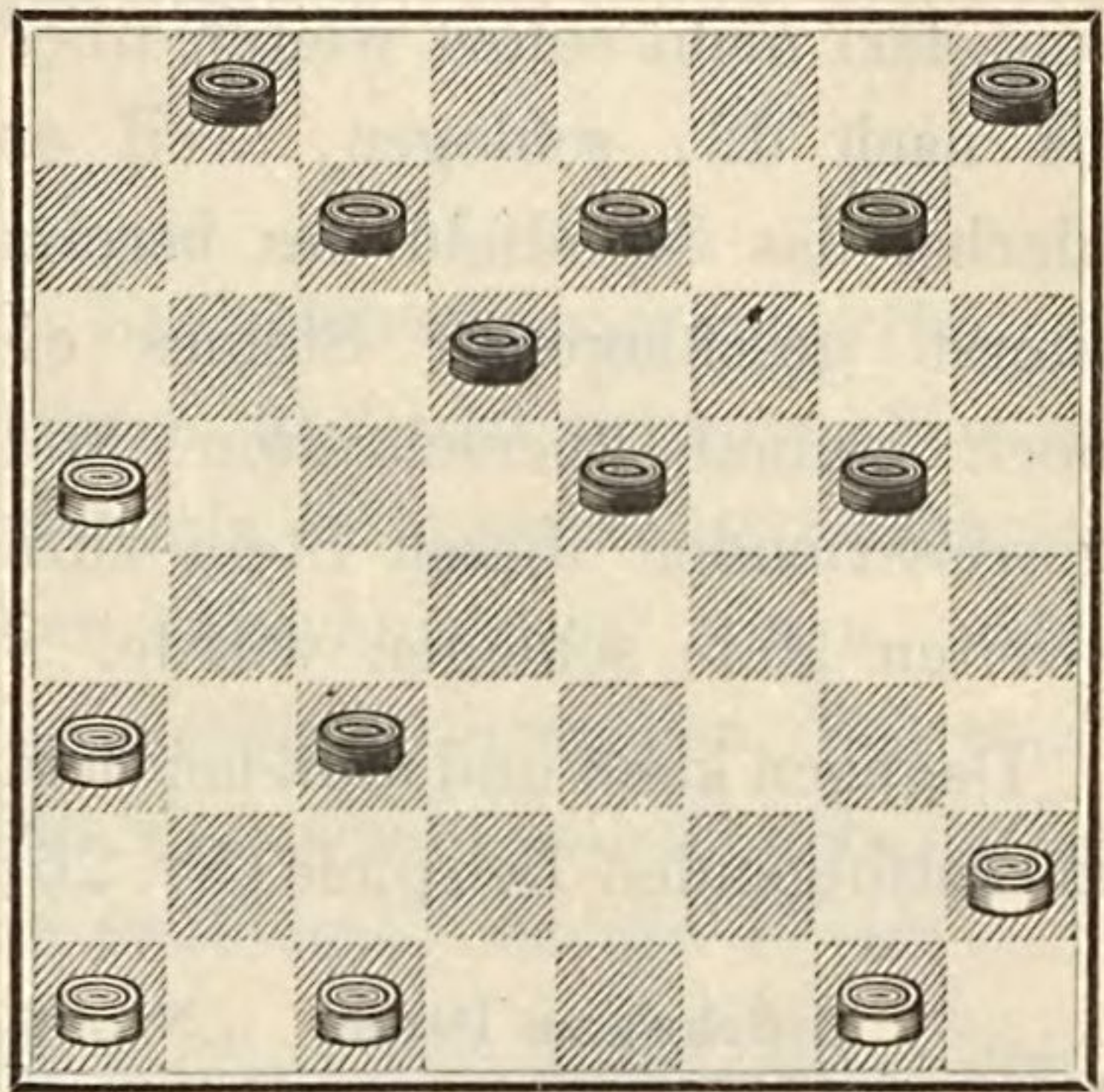
3. e7—f8D d6—e5

4. Df8—c5 e5—f4

Die soeben dargelegte Beschränkung der Schlagthätigkeit in einem Gesamtzuge gilt auch für das Spiel nach polnischer Weise und findet hier nicht nur Anwendung auf die schlagende Dame, sondern

auch auf schlagende Steine. So muß z. B. in der Stellung Nr. 24

Schwarze Partei. Nr. 24.



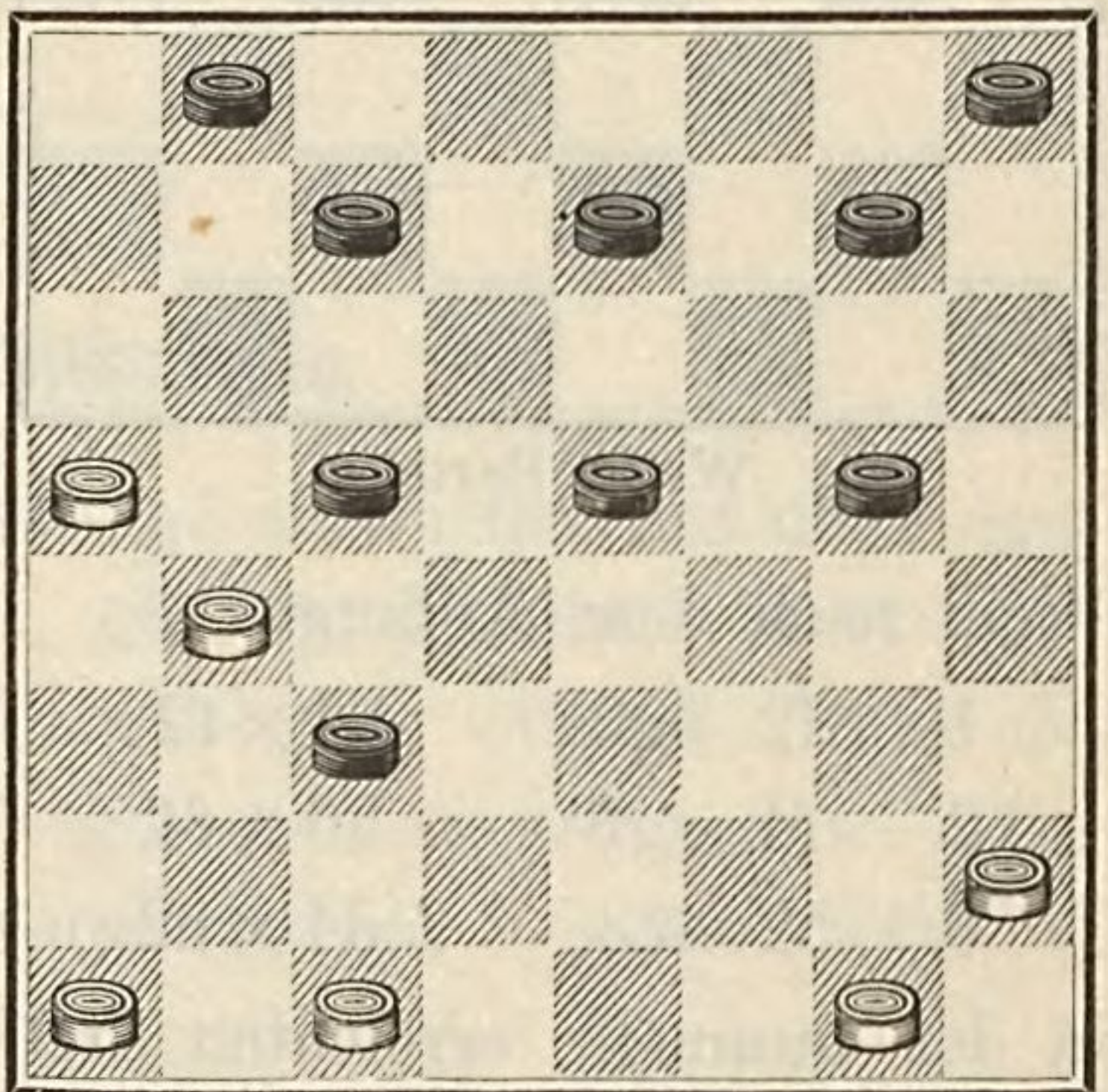
Weiße Partei.

nach dem Anfange

1. a3—b4 d6—c5

Weiß in der jetzt vorliegenden Stellung (Nr. 25)

Schwarze Partei. Nr. 25.



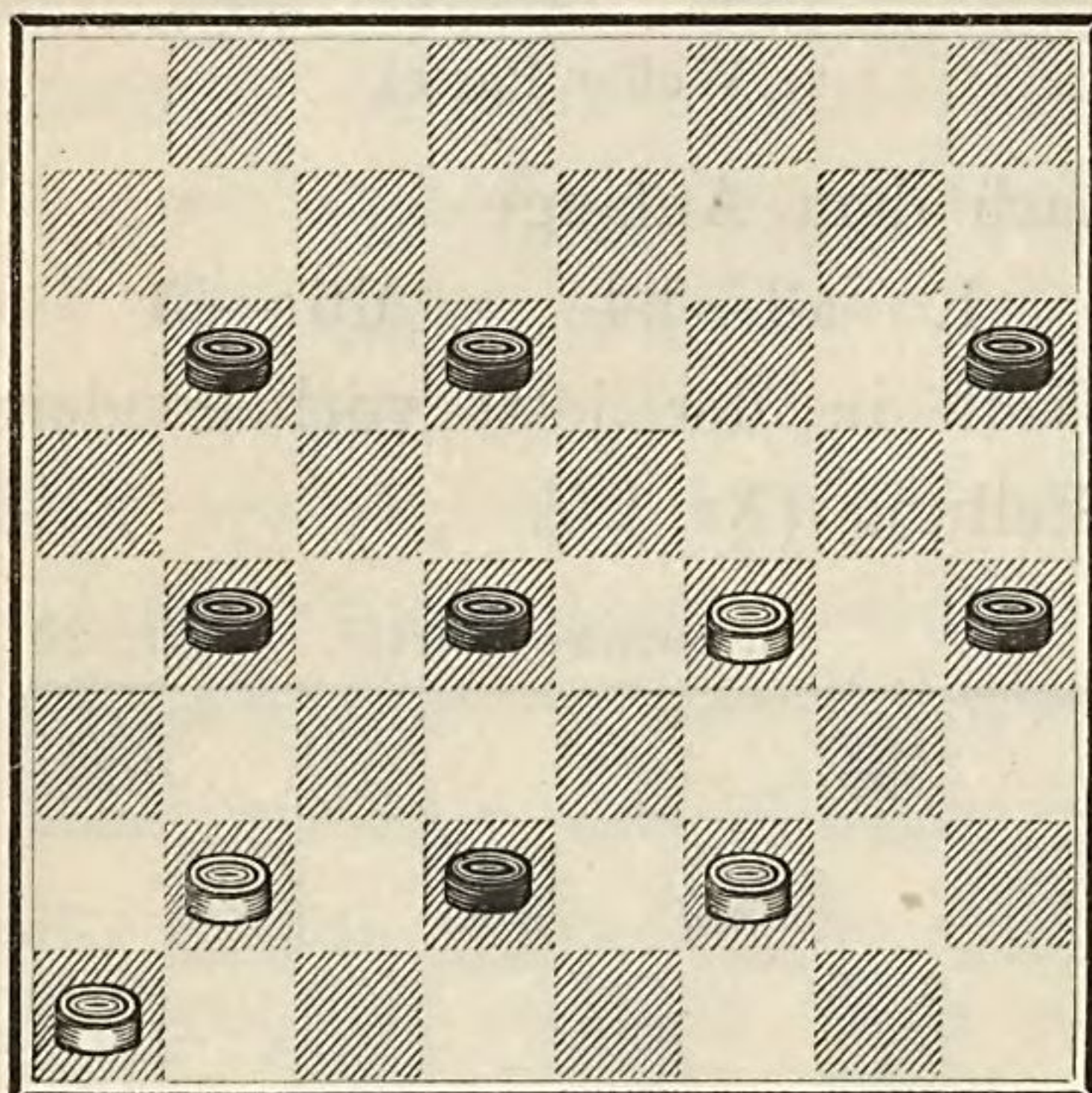
Weiße Partei.

mit seinem Steine b4 fünf Steine des Gegners (c5, e5, e7, g5, g7) nehmen, und er kann dies entweder in der Reihenfolge b4 × d6 × f8 × h6 × f4 × d6 oder in der

Folge $b4 \times d6 \times f4 \times h6 \times f8 \times d6$ ausführen. In beiden Fällen muß er aber nunmehr auf d6 rasten und darf nicht sofort weiter, über b4 nach d2, schlagen, weil er hierbei das Standfeld des bereits zuerst geschlagenen Steines c5 noch einmal überschreiten und gewissermaßen diesen Stein zum zweiten Male schlagen würde.

Dagegen kann und muß bei dem nächstfolgenden Beispiele (Nr. 26)

Schwarze Partei. Nr. 26.



Weiße Partei.

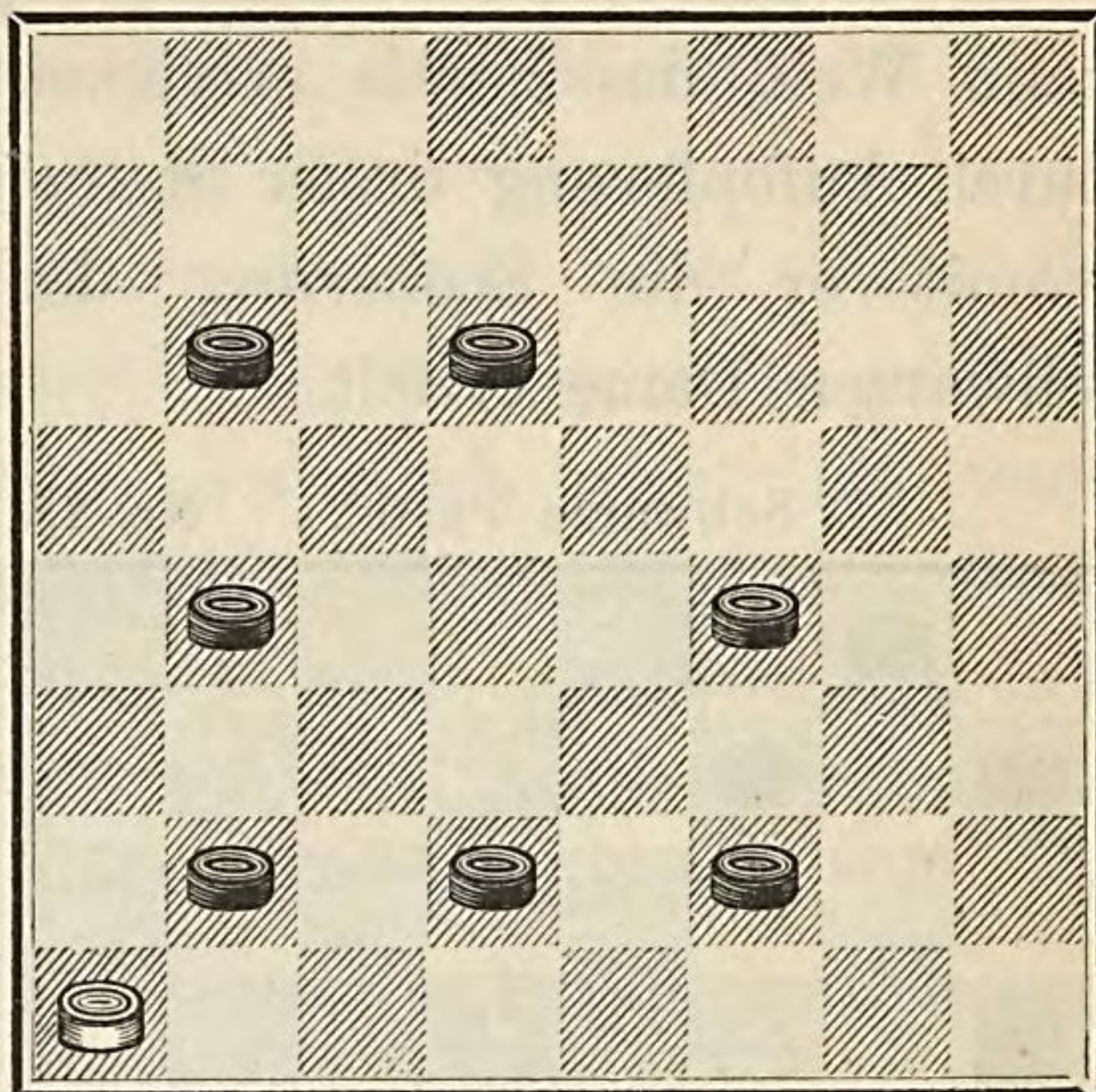
Weiß nach dem Anfange

- | | | |
|----|-------|---------|
| 1. | f2—g3 | h4 × f2 |
| 2. | f4—g5 | h6 × f4 |
| 3. | b2—c3 | d4 × b2 |

in der nunmehr erreichten Stellung Nr. 27, sämtliche sieben
(Diagramm 27.)

Steine des Schwarzen auf einmal vom Brett schlagen, und zwar entweder auf dem Wege $a1 \times c3 \times a5 \times c7 \times e5 \times g3 \times e1 \times c3$,

Schwarze Partei. Nr. 27.

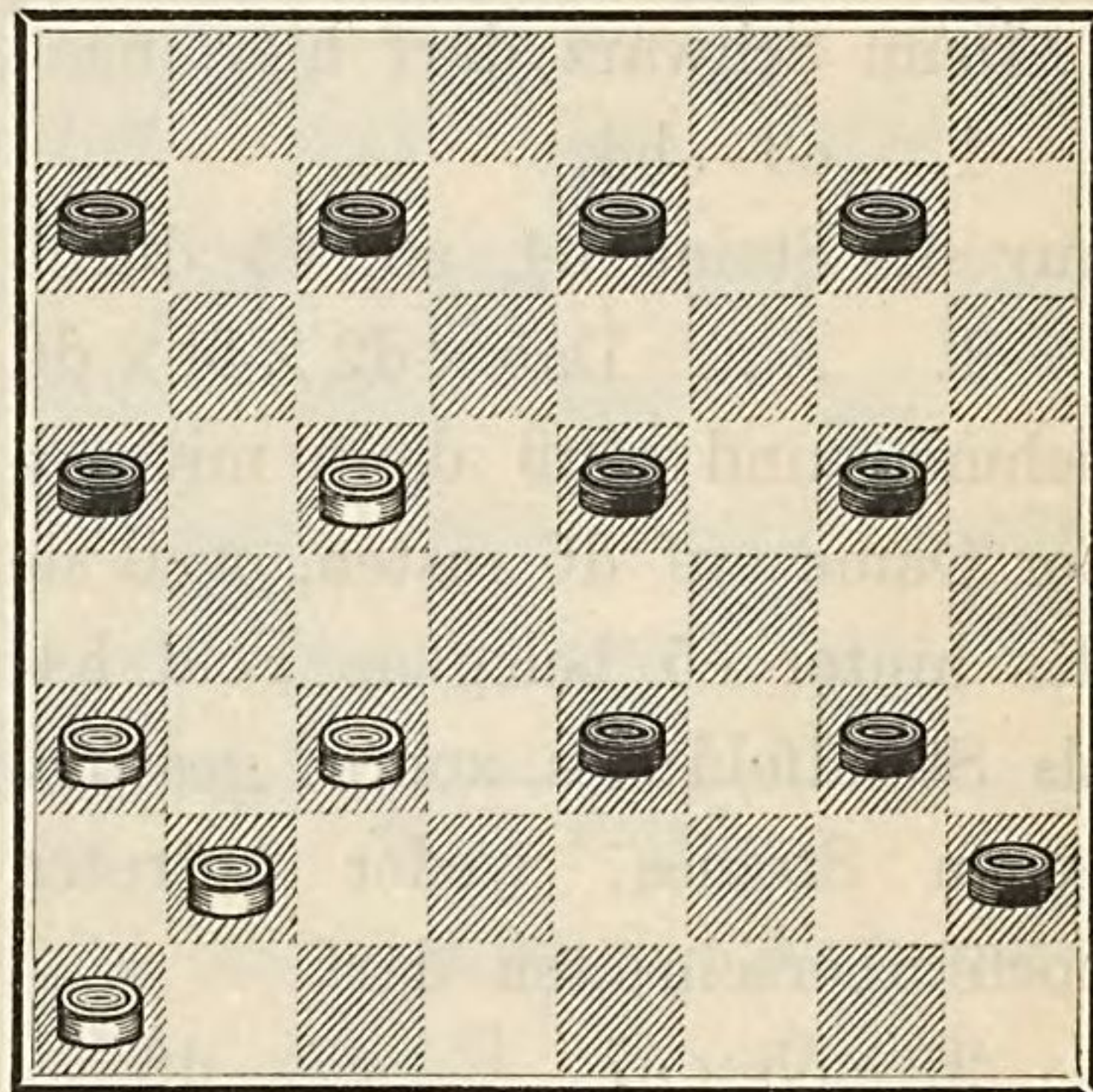


Weiße Partei.

— oder in der Reihenfolge $a1 \times c3 \times e1 \times g3 \times e5 \times c7 \times a5 \times c3$.

Aus dem nächstfolgenden Beispiele (Nr. 28)

Schwarze Partei. Nr. 28.



Weiße Partei.

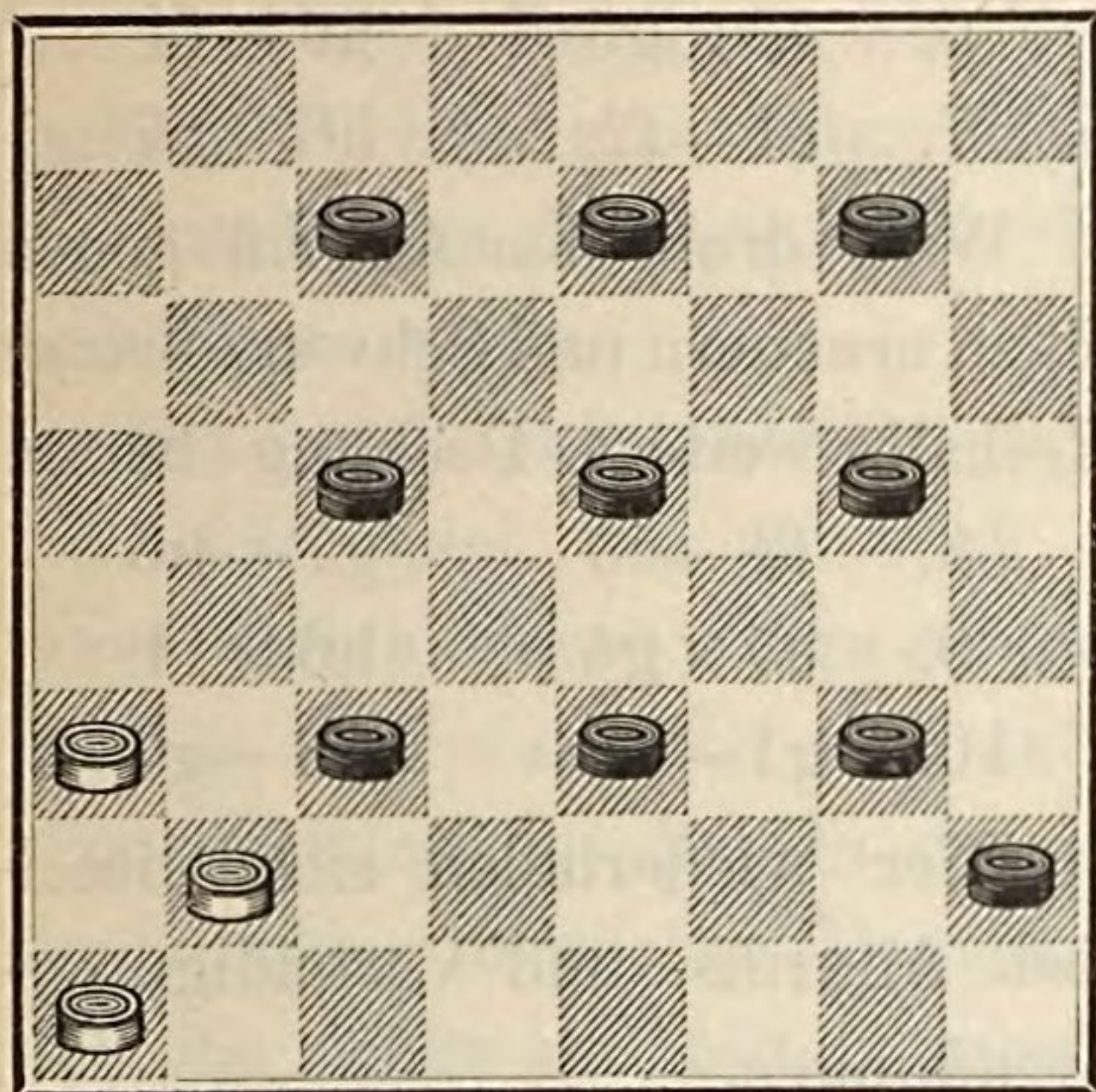
ergibt sich nach den Zügen

- | | | |
|----|-------|---------|
| 1. | c5—b6 | a7 × c5 |
| 2. | c3—b4 | a5 × c3 |

eine Stellung, welche die größtmögliche Anzahl von Schlagtällen, die überhaupt auf dem gewöhnlichen Damebrette in einem ein-

zigen Gesamtzüge vorkommen kann, in sich birgt:

Schwarze Partei. Nr. 29.



Weißte Partei.

Weiß kann und muß in dieser Stellung (Nr. 29) neun Steine auf einmal in demselben Gesamtzuge vom Brette schlagen, und kann es auf doppeltem Wege, entweder

durch $b2 \times d4 \times f2 \times h4 \times f6 \times d8 \times b6 \times d4 \times f6 \times h8$, oder durch $b2 \times d4 \times b6 \times d8 \times f6 \times h4 \times f2 \times d4 \times f6 \times h8$.

Nach Betrachtung dieser Grundlehren über das Schlagen können wir nun in unserem nächstfolgenden Abschnitt zu einem wirklichen Spiele übergehen. Wir wählen hierzu eine vollständige Partie in zwei verschiedenen Fortsetzungen, in deren erster die Steine lediglich vorwärts schlagen, während in der zweiten Fortsetzung, nach polnisch-deutscher Spielweise, die entscheidende Wendung auf das Gebot des Rückwärtsschlagens sich gründet.

7. Erste Spielübungen.

Man stelle sämtliche Damesteine auf das Brett und zwar so, wie es im Diagramm Nr. 1 (Seite 9 oben) angegeben ist.

Eröffnungsspiel.

Weiße	Schwarz
1. c3—d4	f6—e5

Der hier von Weiß gewählte Anfangszug wird gewöhnlich als die beste Eröffnung empfohlen. Schwarz könnte darauf auch

f6—g5 antworten, mit der Folge:
2. g3—f4, g5—h4; 3. f2—g3, h4×f2; 4. e1×g3, d6—c5; 5. g3—h4, e7—f6 u. s. w. Man vergleiche eine später folgende Partie.

2. d4×f6	e7×g5
3. g3—h4	g5—f4

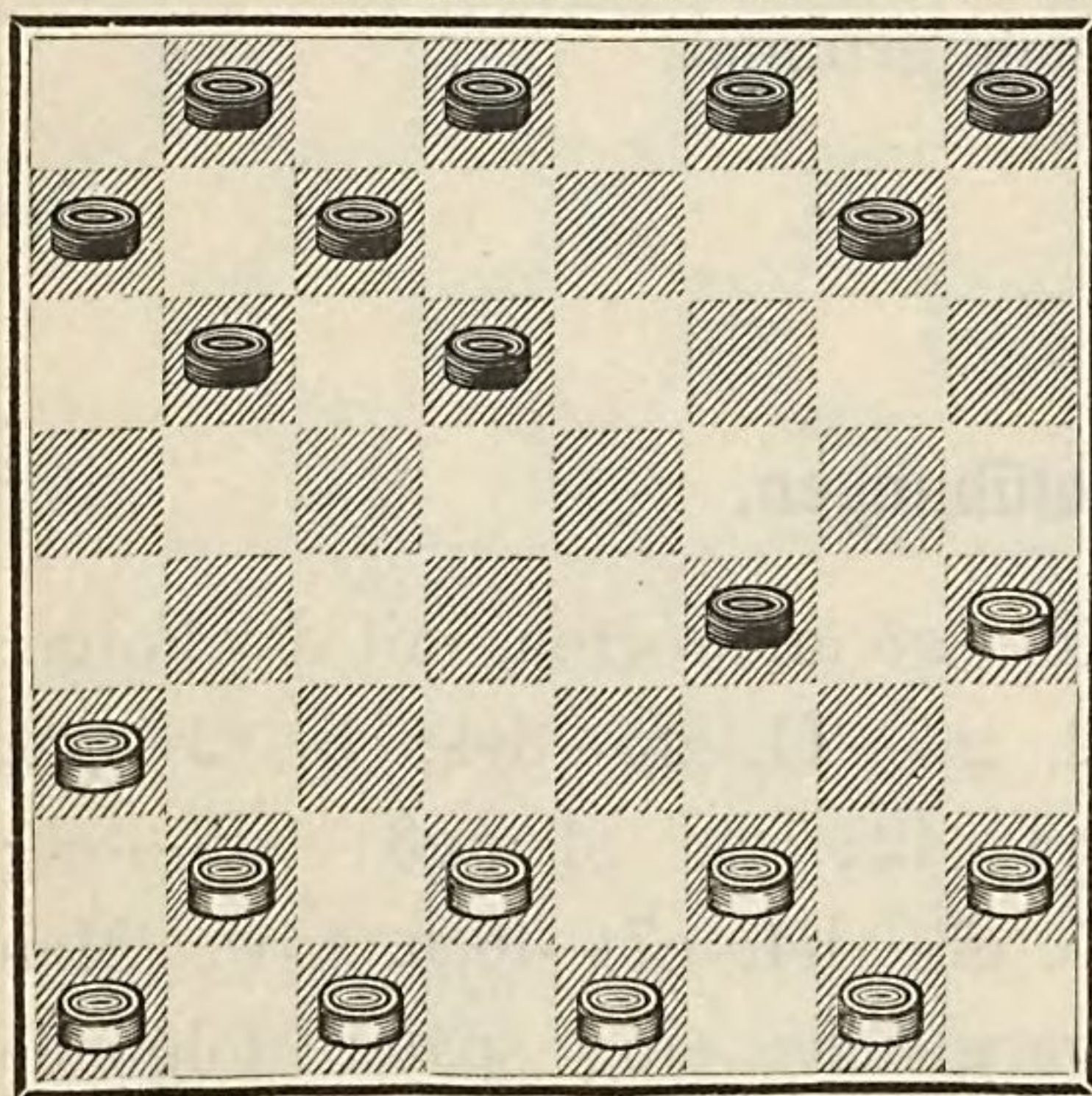
Richtiger für Schwarz wäre hier f8—e7, um auf 4. h4×f6 mit e7×g5 zu antworten und nachher g5—h4 zu spielen. Der

hier von Schwarz gewählte Zug, g5—f4, führt zwar nicht unbedingt zu Verlust, bewirkt aber für Schwarz ein minder bequemes Spiel, da nun die weiße Partei in einer längeren Reihe von Zügen den Angriff behaupten kann, zu dessen geeigneter Abwehr Schwarz große Vorsicht aufwenden muß. Jedenfalls ist es für den Anfänger lehrreich, an diesem Beispiele die Weise kennen zu lernen, wie Angriff und Verteidigung folgerichtig geführt werden.

4. e3 × g5 h6 × f4

Wir haben nun die in Nr. 30 abgebildete Stellung erreicht.

Schwarze Partei. Nr. 30.



Weiße Partei.

Stellung des Spieles nach dem 4. Zuge.

Der auf f4 vorgeschobene einzelne Stein bildet einen schwachen Punkt des schwarzen Spieles, welcher dem Weißen einen Anhalt

zu fortgesetzter Angriffsführung darbietet.

5. f2—e3 g7—h6

6. e3 × g5 h6 × f4

7. e1—f2 h8—g7

Weiß droht den Angriff gegen f4 zu erneuern und Schwarz bringt deshalb weitere Deckung heran.

8. f2—e3 g7—h6

9. e3 × g5 h6 × f4

10. g1—f2 f8—g7

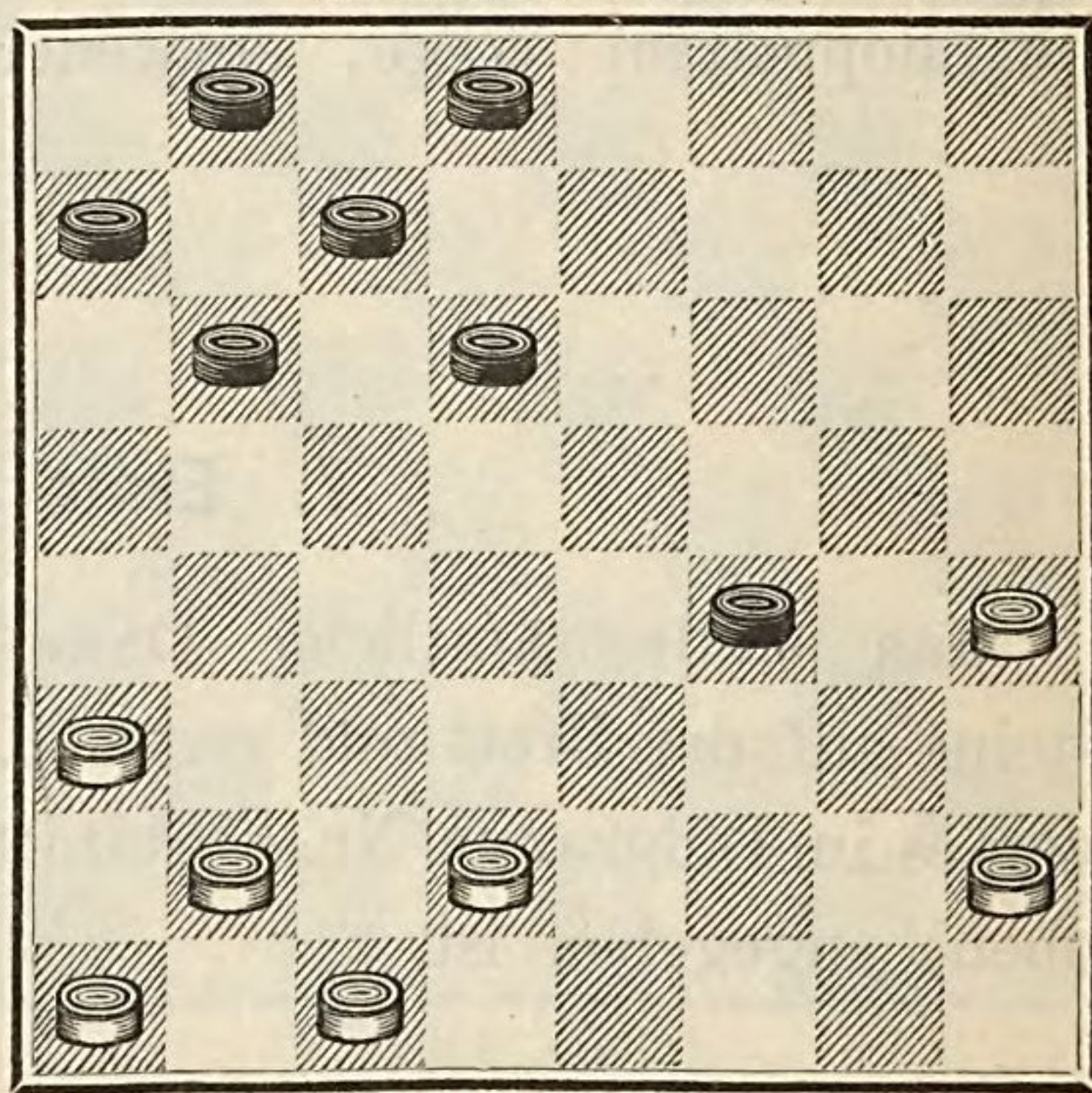
Hier wiederholen sich dieselben Angriffs- und Verteidigungswendungen.

11. f2—e3 g7—h6

12. e3 × g5 h6 × f4

Die Partie bietet jetzt die in Nr. 31 vorgeführte Stellung.

Schwarze Partei. Nr. 31.



Weiße Partei.

Stellung des Spieles nach dem 12. Zuge.

Im gewöhnlichen Damespiel kann nun der freie weiße Stein h4 jetzt schon das Feld g5 beziehen, um später von hier aus

weiter und in die Dame auf f8 oder h8 zu gehen. Anders im polnisch - deutschen Damespiel, nach dessen Regeln jenes Vorgehen, 13. h4 — g5, an dem Rückwärtsschlagen des Steines f4 × h6 scheitern würde.

Mit Rücksicht hierauf führen wir das Spiel von jetzt ab in zwei verschiedenen Fortsetzungen weiter, und zwar die erste unter Beobachtung der Regeln des gewöhnlichen deutschen Damespiels, die zweite aber mit Zugrundelegung der polnisch - deutschen Spielweise.

Erste Fortsetzung.

(Nach der gewöhnlichen deutschen Spielweise.)

13. h4 — g5

In Betracht käme hier für Weiß auch der Versuch, durch 13. d2 — e3, f4 × d2; 14. c1 × e3, d6 — e5; 15. e3 — f4, e5 × g3; 16. h2 × f4 das Terrain auf dem rechten Flügel völlig zu klären; doch vermöchte er es dann nicht zu hindern, daß auch Schwarz seinerseits einen Stein in die Dame bringt, man vergleiche darüber eine später folgende Partie.

Auf 13. h4 — g5 kann die schwarze Partei diesen in die Dame vordringenden Stein nicht mehr zurückhalten, auch nicht durch d8 — e7, weil hiernach der weiße Stein über h6 und g7 ungefährdet

weiter gehen würde. Es bleibt deshalb dem Schwarzen nichts übrig, als einen Gegenangriff einzuleiten und seinerseits mit einem Steine die Reihe der weißen Steine zu durchbrechen, um ebenfalls in die Dame zu kommen. Hierzu bietet sich, wie man aus der Folge näher erkennen wird, zunächst der Zug

13. d6 — e5

Zöge Schwarz b6 — c5, um nach 14. g5 — h6 mit c5 — d4 vorzugehen, so könnte Weiß diesen Stein durch 15. b2 — c3, d4 × b2; 16. a1 × c3 abtauschen.

14. g5 — h6

Minderempfehlenswert für Weiß wäre 14. g5 — f6; Schwarz könnte hierauf c7 — d6 ziehen, oder auch durch Opfer die Spiele auflösen: d8 — e7; 15. f6 × d8D, b6 — a5; 16. Dd8 × b6, a7 × c5 etc.; man sehe darüber eine später folgende Partie.

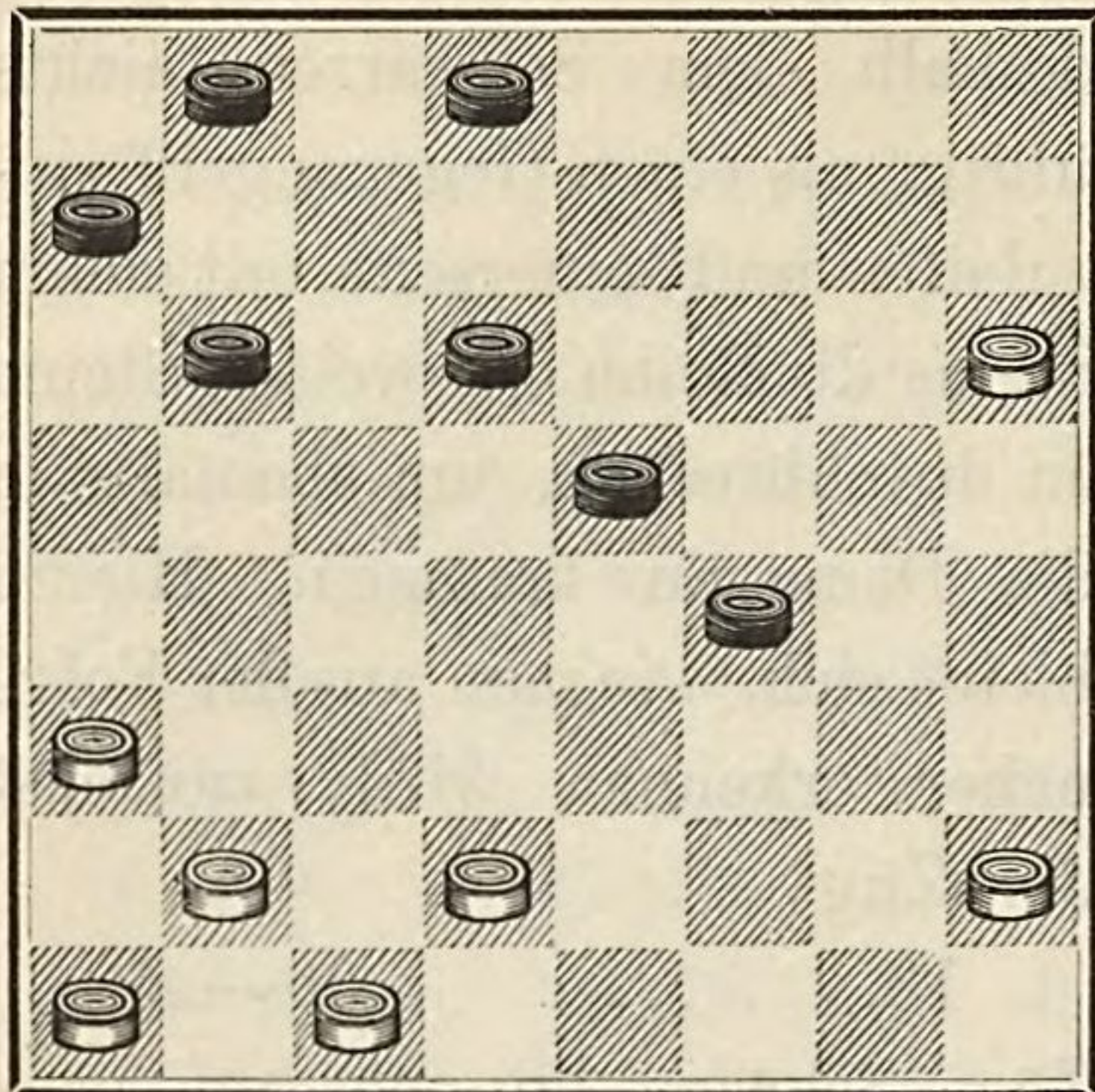
14. c7 — d6

(Diagramm 32.)

In der jetzt erreichten Stellung (vgl. Nr. 32) droht nun Schwarz, wenn z. B. der weiße Stein weiter vorginge, den Durchbruch über f4 und g3. Denn nach 15. h6 — g7, f4 — g3 muß dem Spielgesetze zufolge Weiß jetzt zunächst schlagen: 16. h2 × f4, e5 × g3.

Es folgt dann entweder 17. g7 — h8D, g3 — h2 und Schwarz erlangt seinerseits im nächsten

Schwarze Partei. Nr. 32.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

Zuge, auf g1, eine Dame; oder 17. g7—f8D, g3—h2; 18. Df8 × b4, h2—g1D und Schwarz hat trotz des Minderbesitzes eines Steines Aussicht, die Partie, welche sich bald auflösen wird, unentschieden zu halten.

Um nun dem soeben erörterten Gegenangriffe des Schwarzen vorzubeugen, zieht Weiß zunächst

15. d2—e3 f4 × d2

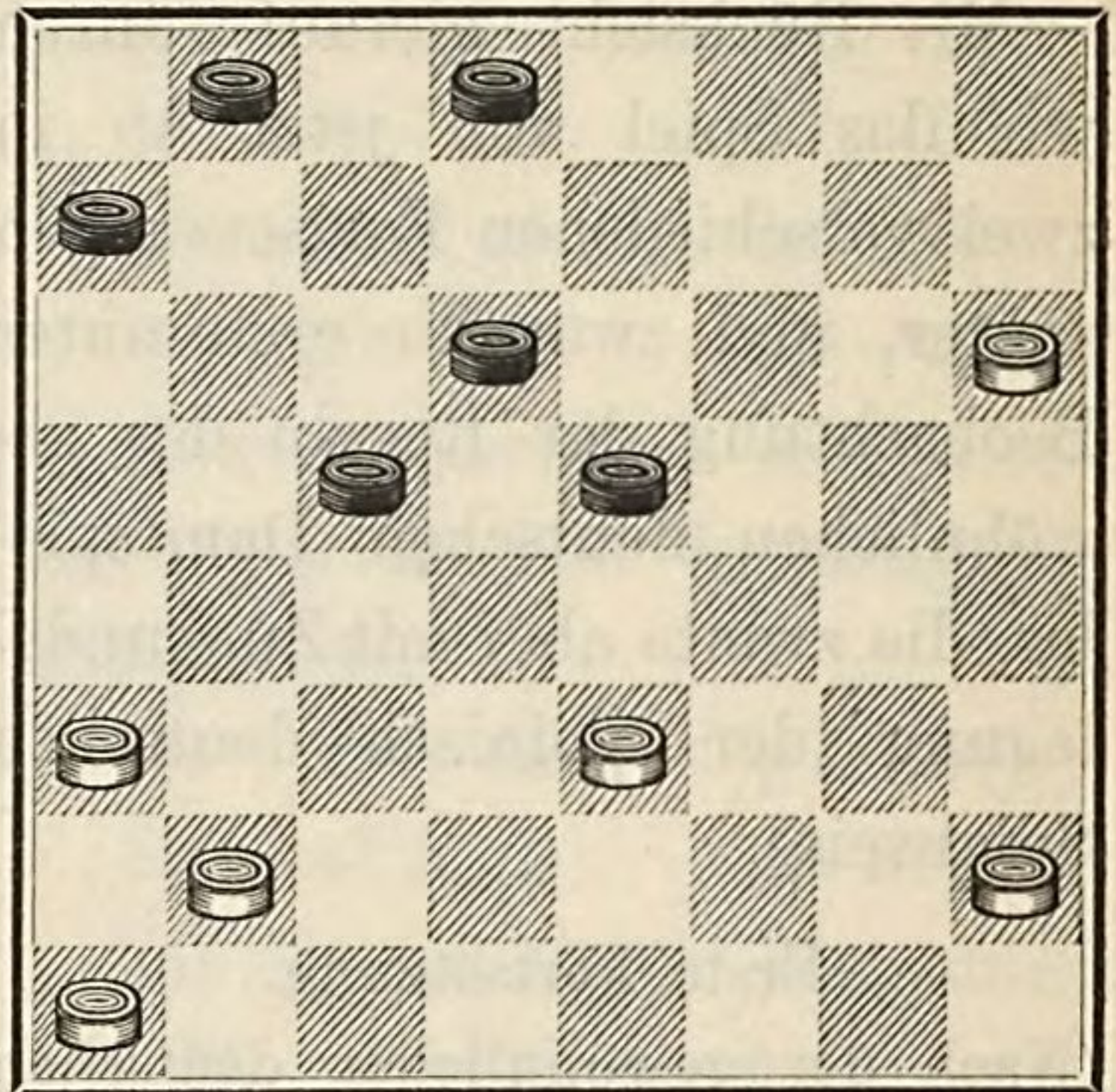
16. c1 × e3 b6—c5

Schwarz hat keinen stärkeren Zug. Versucht er d6—c5, so folgt 17. e3—f4, e5 × g3; 18. h2 × f4, c5—d4; 19. b2—c3, d4 × b2; 20. a1 × c3 nebst 21. h6—g7 etc. zum Vorteil von Weiß. Versucht er aber d8—e7, so stellt sich Weiß auf ähnliche Weise besser durch 17. h6—g7, e5—d4; 18. e3 × c5, b6 × d4; 19. b2—c3,

d4 × b2; 20. a1 × c3, d6—e5; 21. g7—f8D, e7—f6; 22. Df8—h6 etc.

In der nach dem 16. Zuge von Schwarz sich ergebenden Stellung (Nr. 33)

Schwarze Partei. Nr. 33.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

droht nun Schwarz einen neuen Gegenangriff; er würde, wenn z. B. Weiß jetzt 17. h6—g7 zöge, mit e5—d4 den Durchbruch über e3 erzwingen. Zur Begegnung dessen setzt daher Weiß zunächst mit

17. b2—c3

das Spiel fort, worauf Schwarz mit

17. d8—e7

antwortet, in der Absicht, dem Weißen eine Falle zu stellen. Sollte dieser nämlich jetzt mit 18. h6—g7 vorgehen, so würde Schwarz auch seinerseits c5—d4, (was vorher wegen des Doppelschlagens e3 × c5 × e7 noch nicht

angegangen wäre), vorrücken und dann nach 19. e3 × c5 durch doppeltes Wiederschlagen d6 × b4 × d2 sich günstig stellen, z. B. mit der Folge: entweder 20. g7—h8D, e5—f4; 21. Dh8—c3, d2—e1D u. s. w. (fehlerhaft wäre hier 21. Dh8—e5, d2—e1D nebst 22. De5 × g3, De1 × h4 zum Gewinn für Schwarz); — oder 20. g7—f8D, e7—f6; 21. Df8—d6, d2—c1D; 22. Dd6 × g3, f6—g5, und das Spiel ist auf beiden Seiten ausgeglichen.

Trotzdem kann der oben, im Hauptspiele gewählte Zug von Schwarz, d8—e7, nicht als genügend zur Verteidigung bezeichnet werden, da Weiß hiergegen auf einem anderen Wege, wie die Folge zeigt, in Vorteil kommen wird. Besser für Schwarz wäre es vielmehr, wenn er in der zuletzt abgebildeten Stellung, und zwar nach dem Zuge 17. b2—c3, seinen Stein d8 auf c7 zöge, worüber eine später folgende Partie zu vergleichen ist.

18. e3—f4 e5 × g3

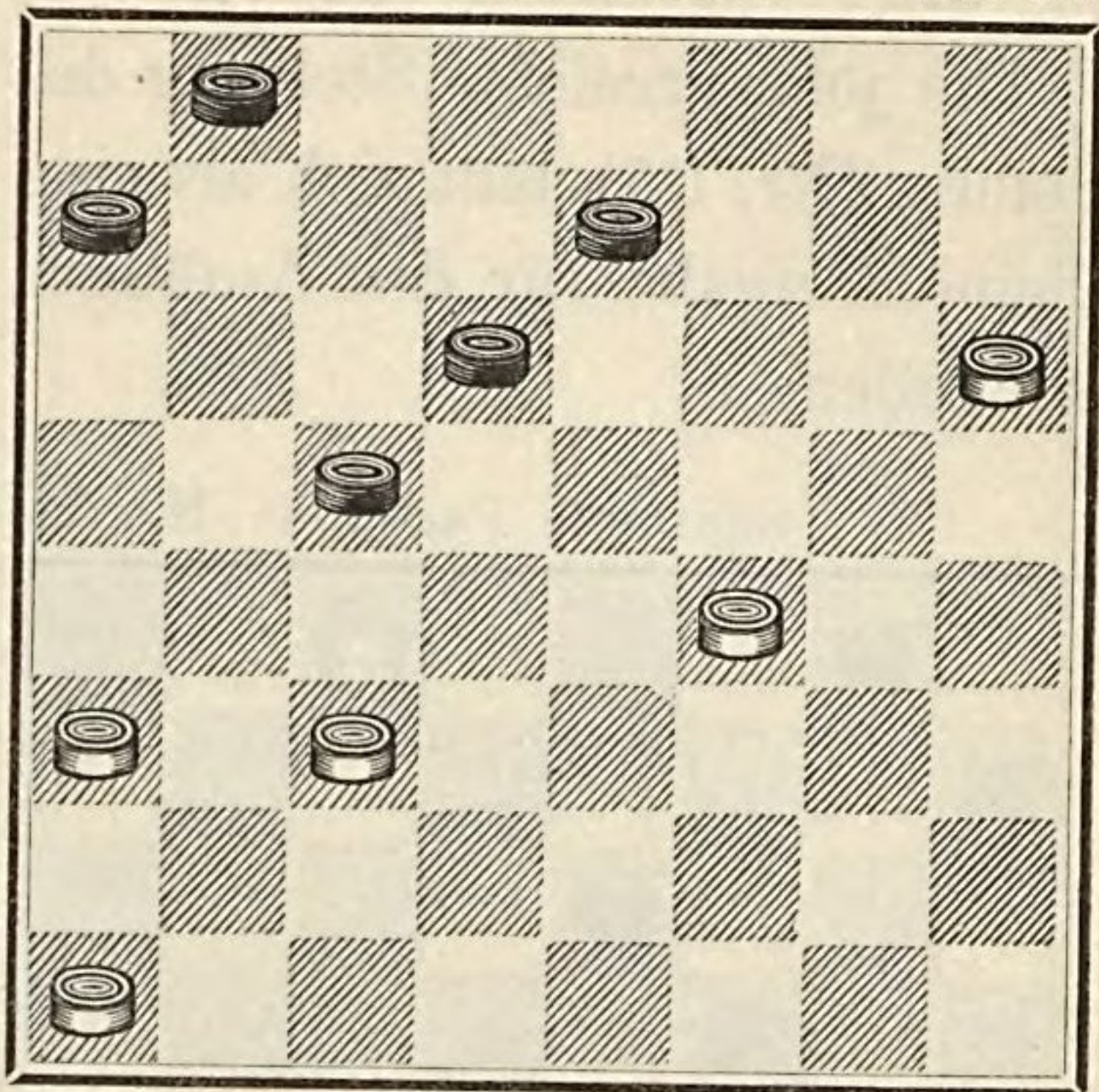
19. h2 × f4

(Diagramm 34.)

In der gegenwärtigen Stellung des Spieles (vgl. Nr. 34) bleibt nun dem Schwarzen nur noch der Versuch, mit seinem Steine e7 über f6 und e5 durchzubrechen.

Credner, Das Damespiel.

Schwarze Partei. Nr. 34.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 19. Zuge von Weiß.

Auf den ersten Anschein käme zwar auch der Opferzug c5—b4 in Betracht, den Weiß nicht etwa mit 20. a3 × c5, wegen der Folge d6 × b4 × d2, beantworten dürfte. Dagegen kann Weiß das gedachte Opfer mit Vorteil durch den Stein c3 annehmen, weil die Absicht von Schwarz, hierauf den Stein d6 über c5 und d4 in die Dame zu bringen, fehlschlagen würde; man sehe darüber eine später folgende Partie.

19. e7—f6

20. h6—g7

Hiernach würde c5—b4 sofort an 21. a3 × c5 × e7 scheitern, und es bleibt für Schwarz nur der Versuch des Durchbruches mit

20. f6—e5

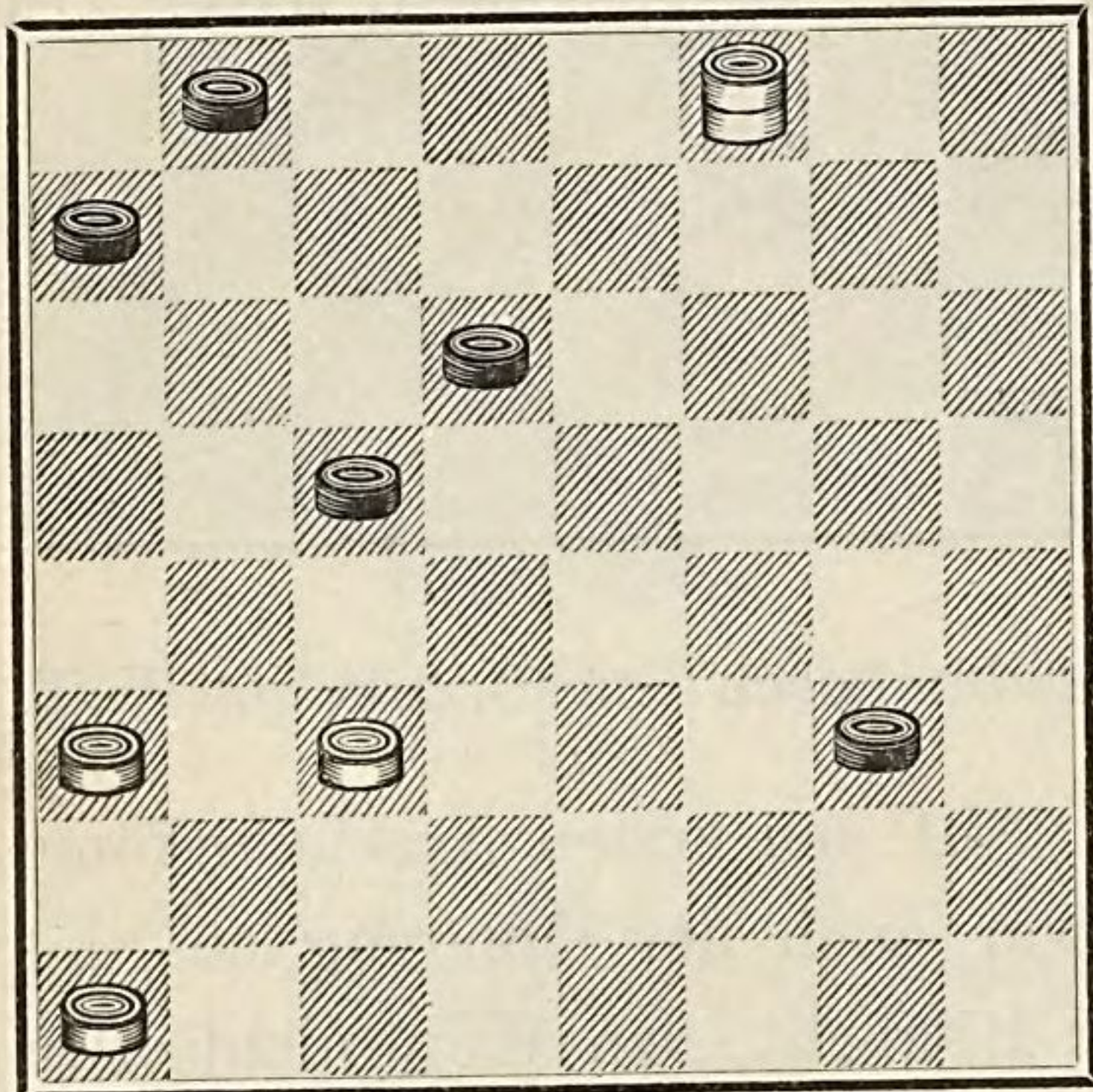
21. g7—f8D

Bei 21. g7—h8D würde Schwarz durch e5 × g3 in Vorteil kommen.

21. e5 × g3

Die jetzt erreichte Stellung des Spieles (Nr. 35) läßt sich als eine kleine Aufgabe für den Anfänger aufstellen.

Schwarze Partei. Nr. 35.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 21. Zuge.
Weiß am Zuge erzwingt den Gewinn.

Die Lösung beruht auf der Opferung des Steines c3, also

22. c3—d4 c5 × e3,

worauf nunmehr die Dame durch

23. Df8 × c5 × f2 × h4

das Spiel zu Gunsten ihrer Partei entscheidet.

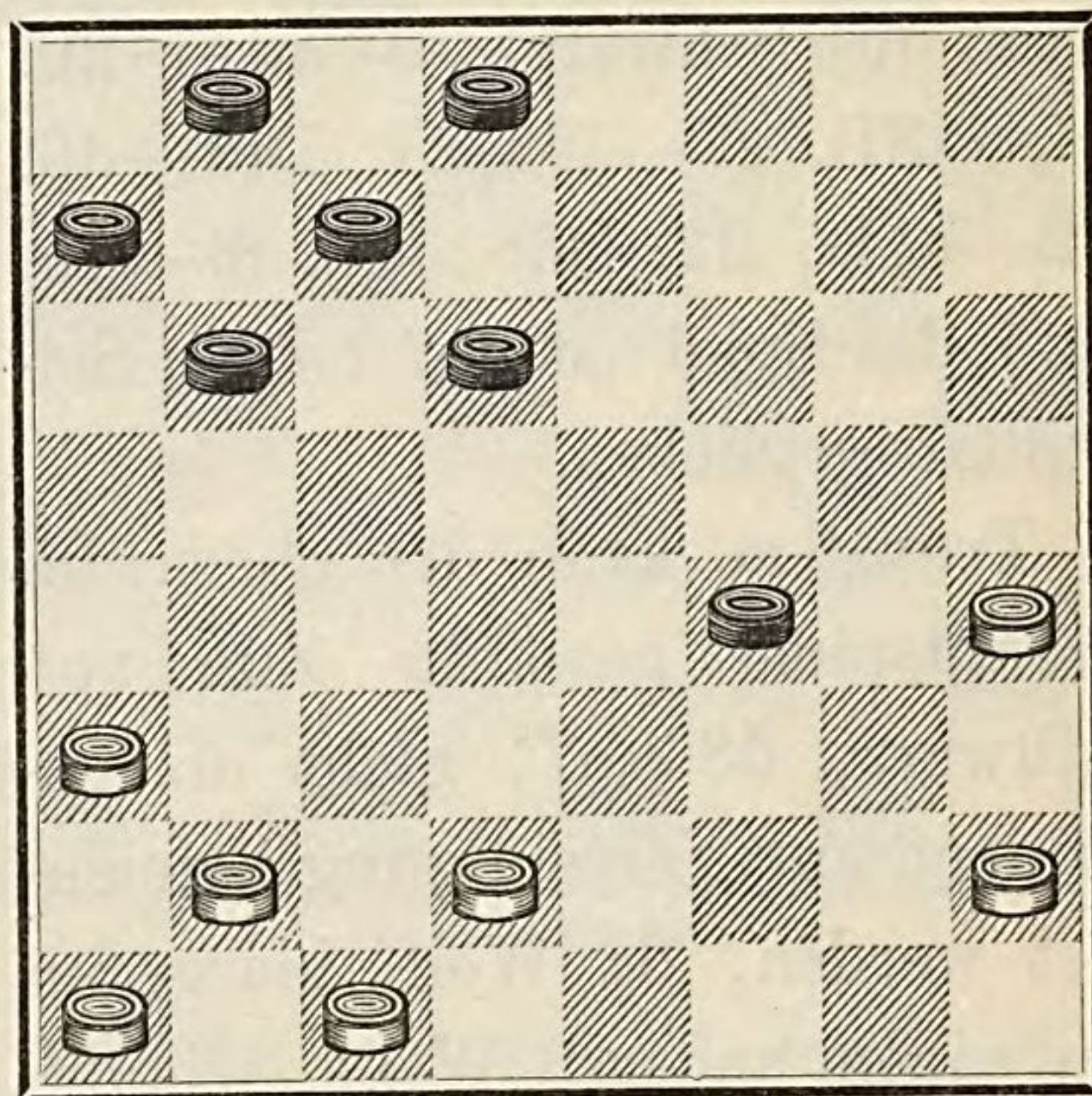
Es kann von Schwarz noch folgen entweder a7—b6, worauf 24. Dh4—d8, b6—a5; 25. a1—b2, b8—a7; 26. b2—c3, a7—b6; 27. c3—d4 das Spiel zum Gewinn von Weiß abschließt; oder 23. b8—c7, mit der Folge 24. Dh4—g3, c7—b6; 25. a1—b2, b6—c5; 26. b2—c3, a7—b6; 27. Dg3—f2 u. s. w.

Zweite Fortsetzung.

(Nach der polnisch-deutschen Spielweise.)

In der nach dem 12. Zuge des Eröffnungsspieles erreichten Stellung (Nr. 36)

Schwarze Partei. Nr. 36.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 12. Zuge von Schwarz.

würde nach den Regeln des polnischen Damespieles das unmittelbare Vorgehen des freien weißen Steines h4 nach g5 an dem Rückwärtsschlagen des Steines f4 × h6 scheitern. Weiß muß deshalb zunächst diesen hinderlichen Stein des Gegners beseitigen, was durch

13. d2—e3 f4 × d2

14. c1 × e3

geschehen kann.

14. d8—e7

Mit diesem Zuge beabsichtigt Schwarz dem Vorrücken der freien

Steine auf dem rechten Flügel des Weißen später entgegenzutreten; man vergleiche die nächstfolgende Bemerkung

15. h4—g5 d6—e5

Wollte hierauf Weiß mit seinem freien Steine weiter vorgehen, 16. g5—h6, so würde Schwarz durch e7—f6 das fernere Vorrücken des weißen Steines über g7, den er dann durch f6 × h8 rückwärtsschlagen könnte, verhindern.

16. b2—c3

Weiß stellt hiermit dem Gegner eine Falle, indem er ihm zu einer anscheinend vorteilhaften Drohung, die jedoch bei der gegenwärtigen Stellung zum Verluste von Schwarz führt, Gelegenheit bietet.

16. e5—f4

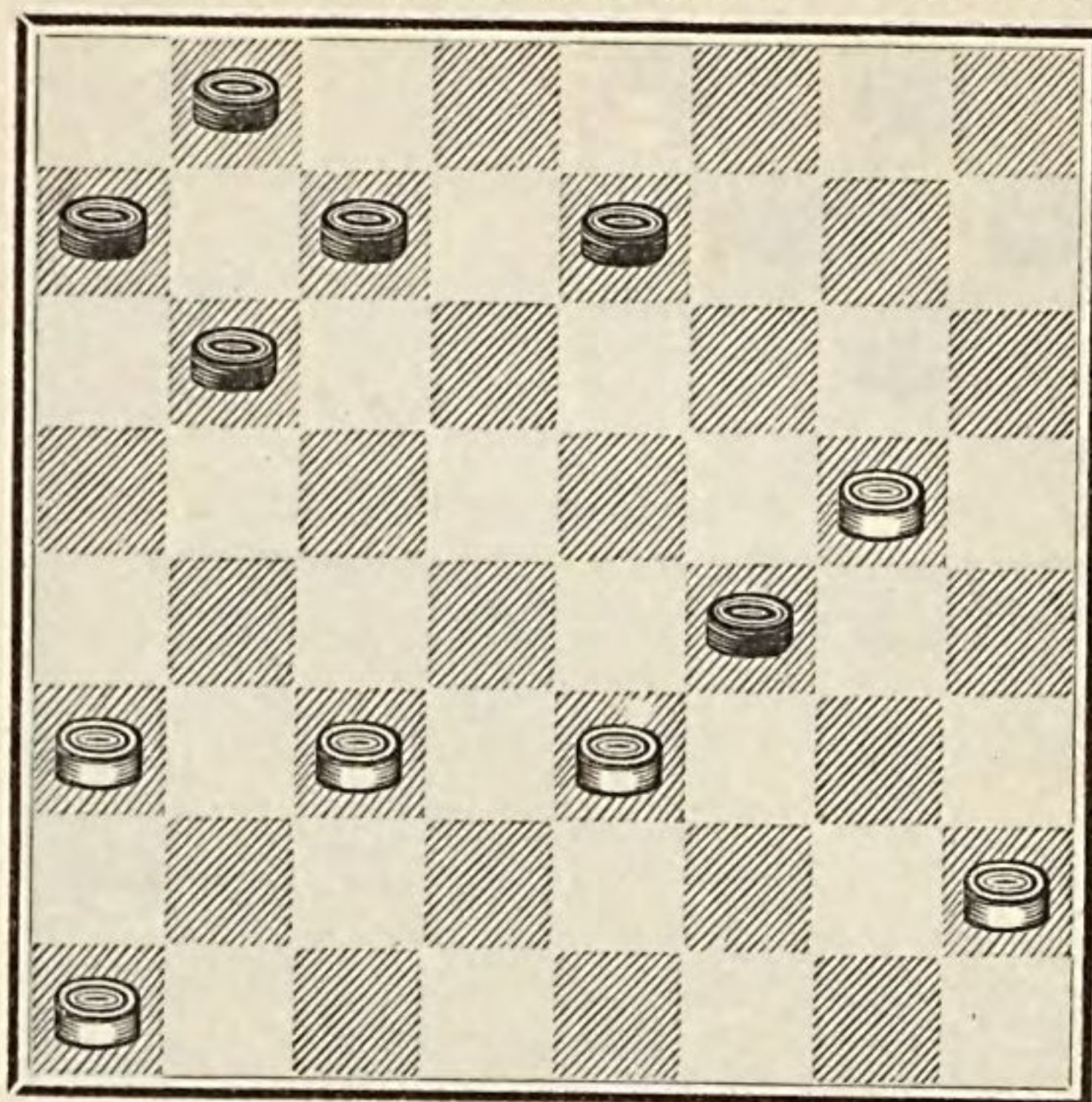
Ebenfalls nachteilig für Schwarz wäre c7—d6, wegen 17. e3—d4, e5—f4; 18. g5 × e3. Dagegen käme für Schwarz b6—c5 in Betracht; man sehe darüber eine später folgende Partie.

Mit dem Zuge e5—f4 nimmt Schwarz die bereits bekannte Stellung einer Brille ein (vgl. S. 20).

(Diagramm 37.)

Die Drohung der Brille erweist sich jedoch in vorliegender Stellung als nachteilig, und zwar wegen eines entscheidenden Gegenangriffes, den Weiß hier mit

Schwarze Partei. Nr. 37.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 16. Zuge von Schwarz.

17. g5—f6

einleiten kann. Schwarz darf den drohenden Stein f6 (durch e7 × g5) nicht schlagen. Es tritt hier vielmehr das Gesetz (vgl. Seite 11) in Kraft, nach welchem der Spieler bei verschiedenen Möglichkeiten des Schlagens diejenige zu wählen hat, welche die meisten Schlagfälle enthält. Demgemäß muß Schwarz statt e7 × g5, was nur einen Schlagfall bietet, das doppelte Schlagen

17. f4 × d2 × b4

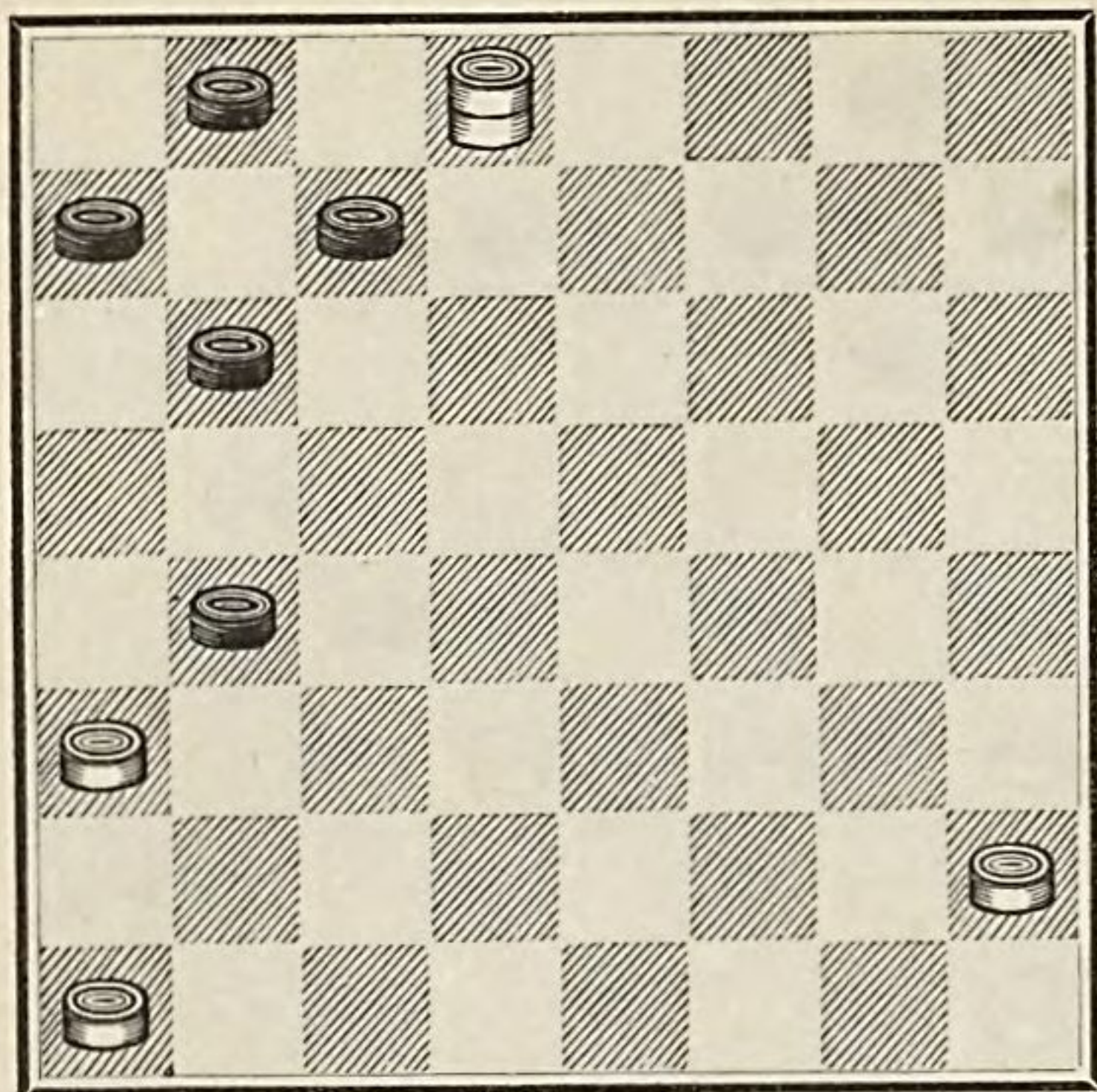
ausführen. Hierauf erlangt aber Weiß durch Schlagen des Steines e7 eine Dame:

18. f6 × d8 D.

(Diagramm 38.)

Wollte in dieser Stellung (Nr. 38) Schwarz seinen Stein b4 durch b6—c5 decken, so würde 19. Dd8 × b6 × d4 sofort zum Gewinn

Schwarze Partei. Nr. 38.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.

von Weiß führen; versucht er aber $b6—a5$, um die Dame zum Schlagen des Steines $c7$ zu verleiten und dieselbe darauf durch $a7 \times c5$ zu erobern, so würde statt dessen Weiß mit 19. $a3 \times c5$ schlagen und sich die Dame erhalten. Es bleibt daher für Schwarz kein anderer Zug als

18. $b4—c3$

Diesen Stein könnte nun Weiß durch seine Dame, 19. $Dd8—g5$, vom weiteren Vorgehen zurückhalten. Dann bliebe aber die Dame an die Diagonale $h6—c1$ gefesselt, und Schwarz könnte durch angemessenes Verschieben seiner übrigen Steine dem Weißen noch Verlegenheit bereiten.

Es giebt indessen einen einfacheren Weg für Weiß, das Spiel zu seinen Gunsten zu Ende zu führen; derselbe gründet sich auf

das Rückwärtsschlagen der polnischen Spielweise.

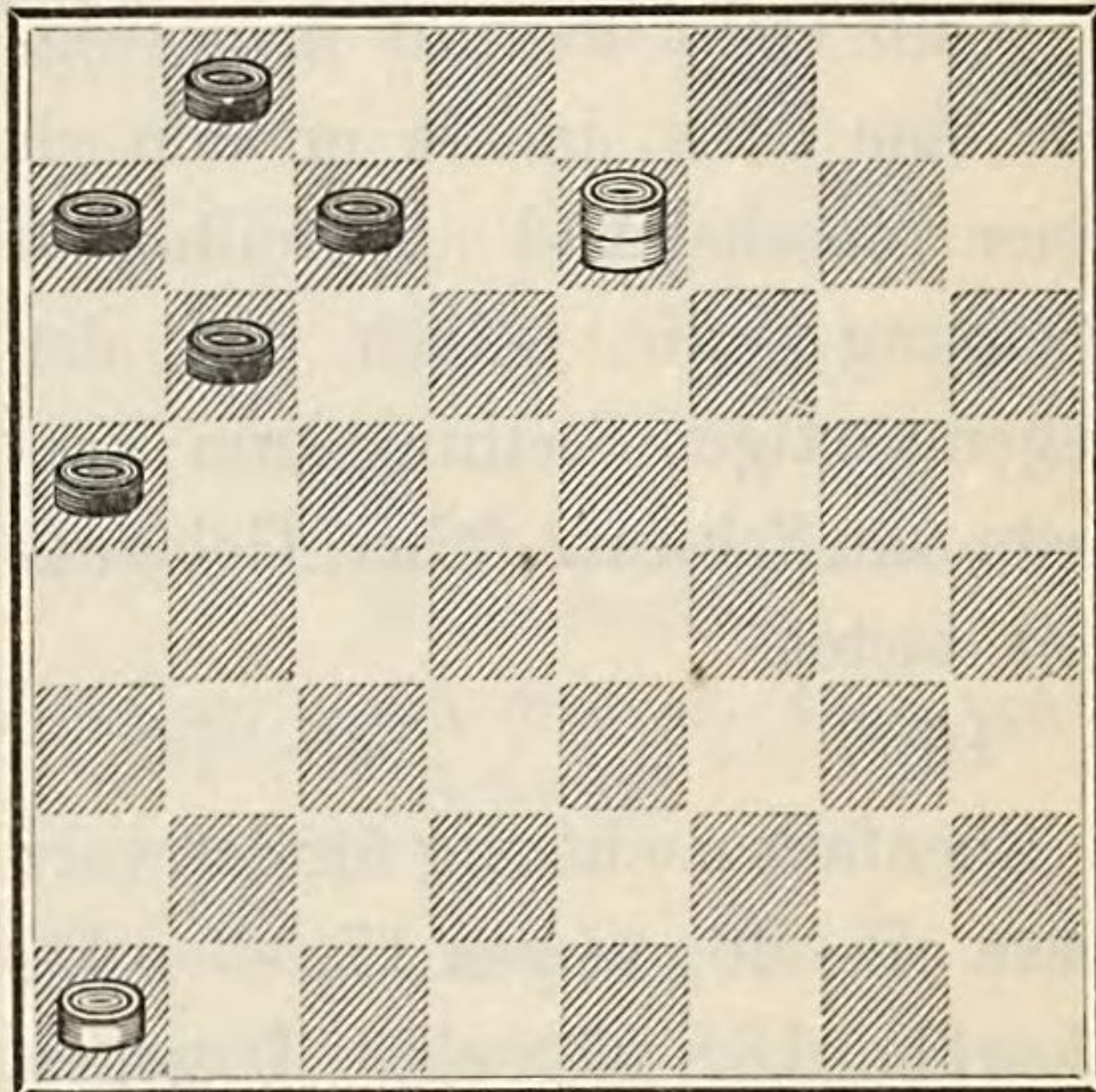
19. $a3—b4$ $c3 \times a5$

Hierauf zieht Weiß

20. $Dd8—e7$

und beherrscht die Diagonale $a3—f8$, sodaß die weiße Dame sämtliche Steine des Schwarzen, wenn sie zufolge des Zugzwanges in jene Diagonale treten, nach einander fortschlägt; z. B. $c7—d6$; 21. $De7 \times a3$, $b8—c7$; 22. $Da3—f8$ etc.

Schwarze Partei. Nr. 39.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 20. Zuge von Weiß.

In Betracht käme nur noch der folgende schwache Versuch des Schwarzen, die weiße Dame von ihrer drohenden Diagonale abzulenken:

20. $a5—b4$

21. $De7 \times a3$ $b6—a5$

22. $Da3—f8$ $a7—b6$

23. $Df8—a3$ $a5—b4$

24. $Da3 \times c5 \times a7$ $c7—d6$

25. Da7—d4 b8—a7

26. a1—b2 d6—c5

Soll die Dame allein die Entscheidung herbeiführen, so kann es auf folgendem Wege geschehen:

26. Dd4—f6, a7—b6; 27. Df6—g7, b6—c5; 28. Dg7—c3, c5—b4; 29. Dc3×a5, d6—e5; 30. Da5—b6, e5—f4; 31. Db6—f2.

27. Dd4×b6 a7×c5

28. b2—c3 und Weiß hat das für den Gewinn entscheidende Tempo.

Nach den hier vorgeführten ersten Spielübungen kommen wir nun wieder auf die Lehre vom Tempo zurück und bemerken dazu noch folgendes.

Wer das Tempo hat, möge (namentlich im Endspiel) den Abtausch vermeiden, da infolge desselben häufig das Tempo auf den Gegner übergeht.

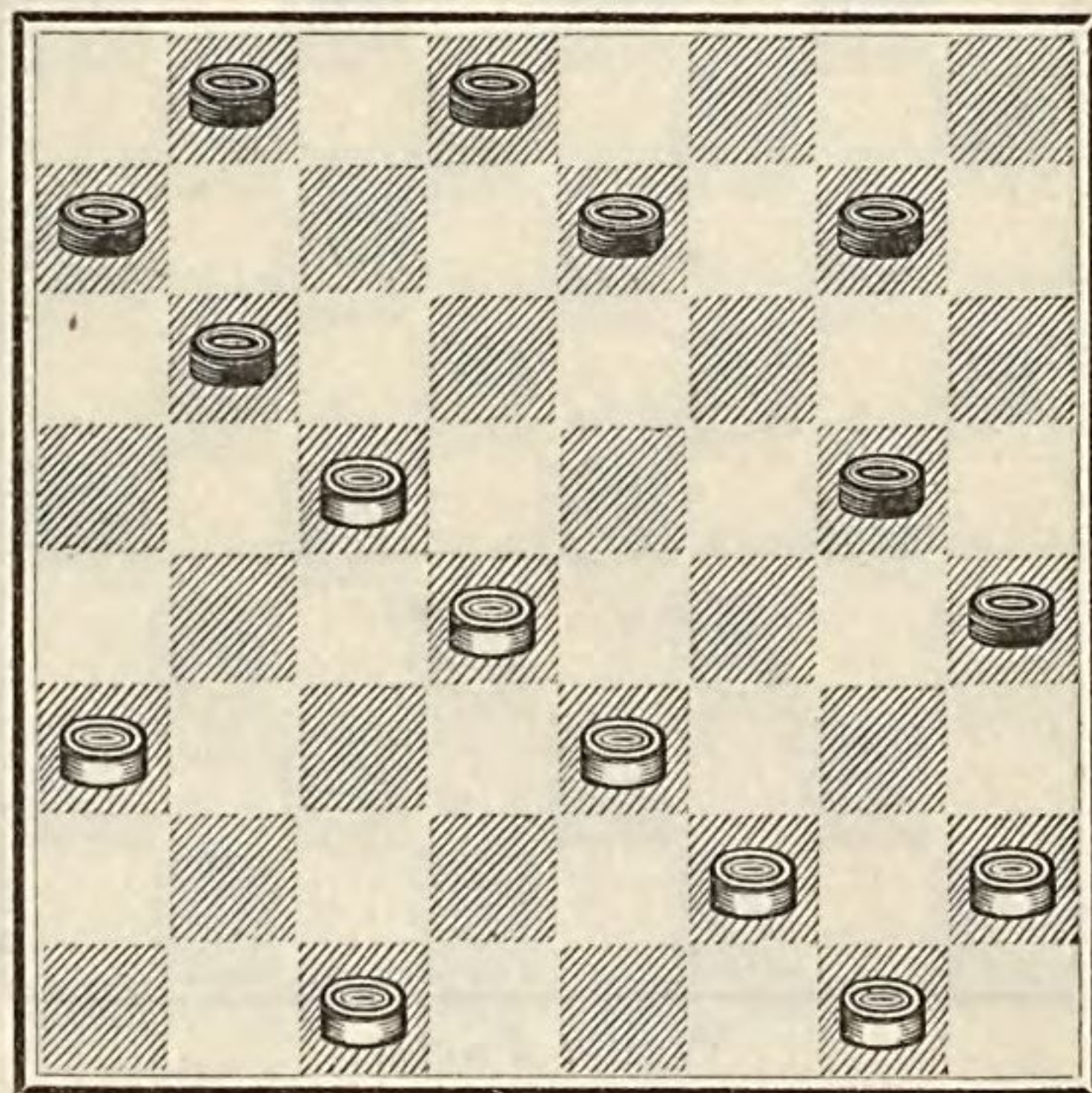
Eine allgemeine Regel, um festzustellen, wer das Tempo hat, ist folgende.

Man addiere alle Steine (weiße und schwarze), welche auf den Linien a, c, e, g stehen. Ist die Gesamtzahl ungerade, so hat diejenige Partei, die am Zuge ist, das Tempo. Wenn auf jenen Reihen gar kein Stein steht, so verfähre man mit den Steinen auf den anderen Linien (b, d, f, h) in der eben angegebenen Art. Auf keinen Fall dürfen jedoch

beide Liniengruppen verwechselt werden.

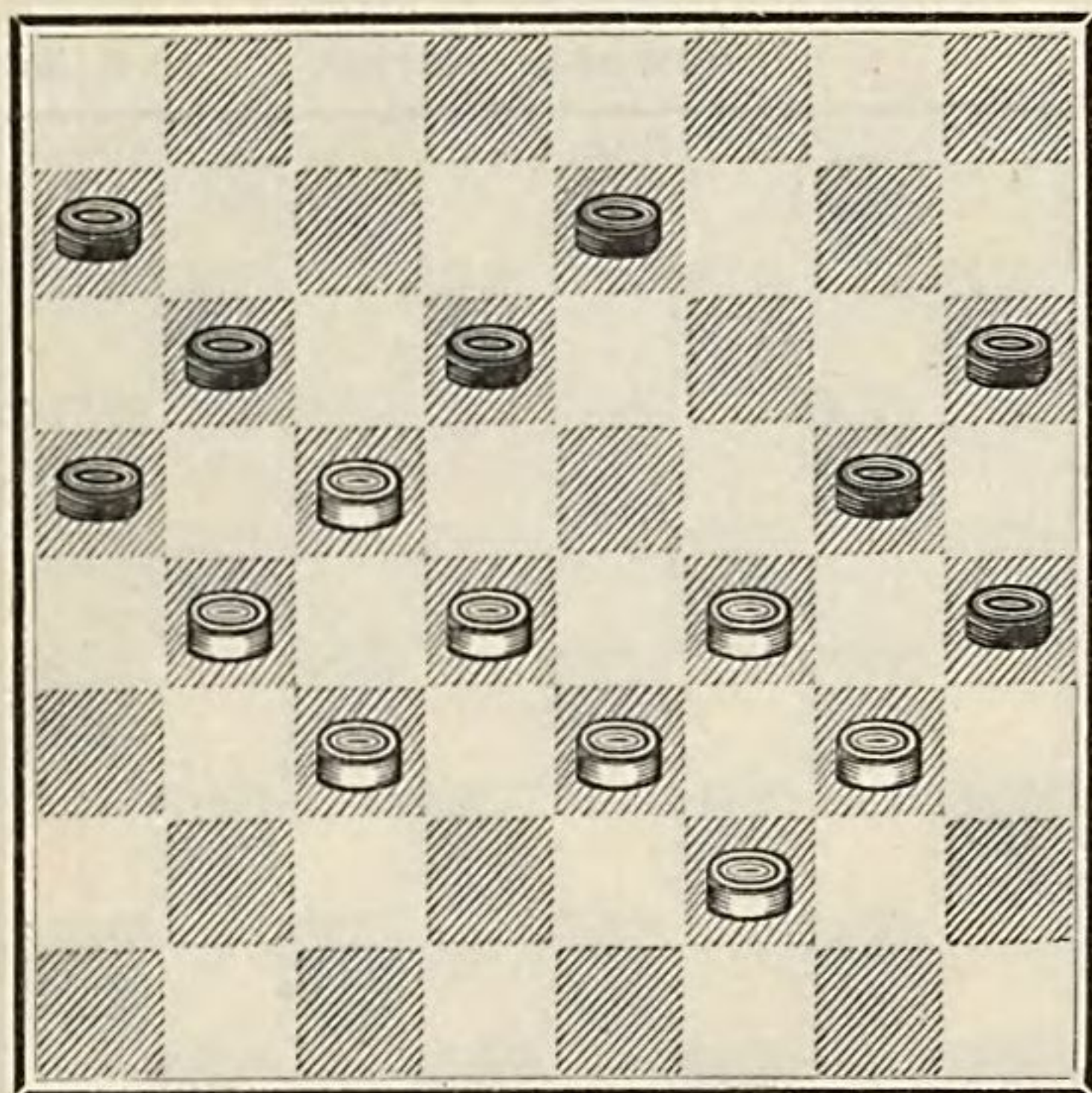
Zur Verdeutlichung des Verfahrens möge das Beispiel Nr. 40 dienen.

Schwarze Partei. Nr. 40.



führen wir dieselbe nicht nur zunächst nach der gewöhnlichen, sondern auch weiterhin nach der polnischen Spielweise aus.

Schwarze Partei. Nr. 41.



Weiße Partei.

Schwarz hat zu ziehen.

Von den beiden Zügen, welche dem Schwarzen hier allein zu Gebote stehen, nämlich $d6-e5$ und $e7-f6$, führt der erstere sofort zum Verlust. Denn Weiß könnte darauf durch 8. $f4 \times d6 \times f8$ nicht nur zwei Steine auf einmal schlagen, sondern zugleich den schlagenden Stein in die Dame bringen, während ihm die übrigen bewegungsfähigen Steine des Schwarzen nach einander zum Raube fallen: $g5-f4$; 9. $g3 \times e5$, $h6-g5$; 10. $Df8-h6$, $g5-f4$; 11. $e3 \times g5$, $h4-g3$; 12. $f2 \times h4$.

Auf den anderen Zug

7. $e7-f6$

könnte die Fortsetzung

8. $c5 \times e7$ $f6-e5$

für den Fall, daß sich Weiß hierauf zu 9. $f4 \times d6$ verleiten ließe, dem Schwarzen wegen $b6-c5$; 10. $d4 \times b6$, $a7 \times c5 \times a3$; 11. $e7-f8D$, $a3-b2$ noch eine Möglichkeit der Rettung in Aussicht stellen. Durch die richtigere Folge

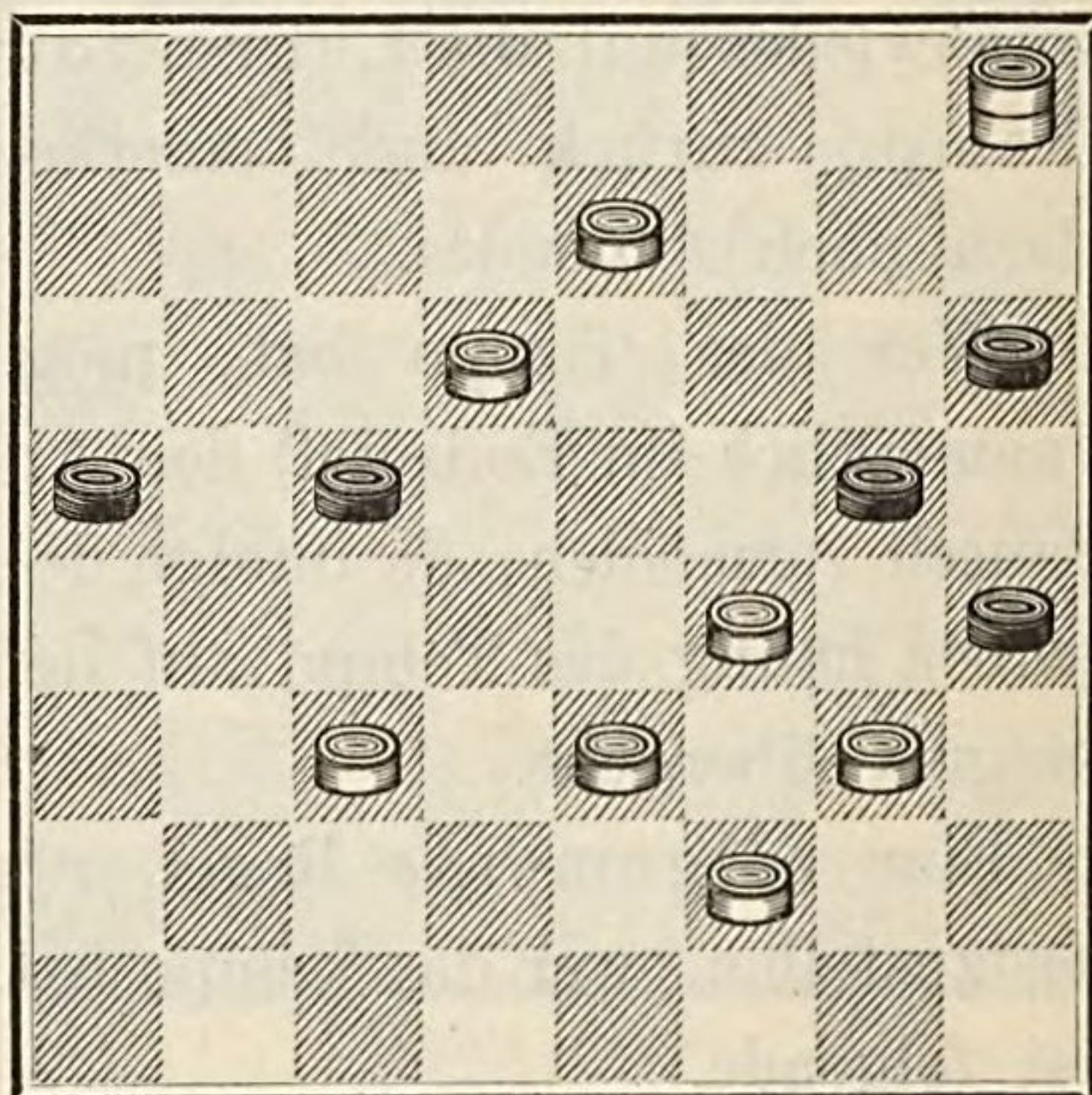
9. $d4 \times f6$ $b6-c5$

10. $b4 \times d6$ $a7 \times b6$

11. $f6-g7$ $b6-c5$

12. $g7-h8D$ sichert Weiß aber in der jetzt erreichten Stellung (Nr. 42)

Schwarze Partei. Nr. 42.



Weiße Partei.

Schwarz am Zuge.

sich für alle Fälle den Gewinn:

a)

12. $c5-b4$

13. $e7-f8D$ $b4 \times d2$

14. $Dh8-c3$ $d2-c1D$

Falls $d2-e1D$, so 15. $Dc3-d2$, $De1 \times b4 \times e7$; 16. $Df8 \times d6$ u. s. w.

15. $Dc3-b2$ $Dc1 \times a3 \times e7$

16. Df8 × d6 a5—b4

17. Dd6 × a3 zum Gewinn von Weiß.

b)

12. c5—d4

13. c3 × e5 a5—b4

Wieder gut wäre 13. e3 × c5, wegen g5 × e3 × g1D u. s. w.

14. d6—c7 b4—c3

15. e5—d6 c3—d2

16. Dh8—c3 d2—c1D

Falls d2—e1D, so 17. Dc3—a5, De1—d2; 18. Da5 × e1.

17. e7—f8D Dc1—a3

18. Dc3—b4 Da3 × c5 × e7

19. Df8 × d6 zum Gewinn für Weiß.

Ganz anders als vorstehende Ausführung gestaltet sich die Gewinnführung nach den Regeln der polnischen Spielweise. In der mit dem siebenten Zuge von Weiß erreichten Stellung (Nr. 41) würde Schwarz nach

7. e7—f6

8. c5 × e7

zunächst mit

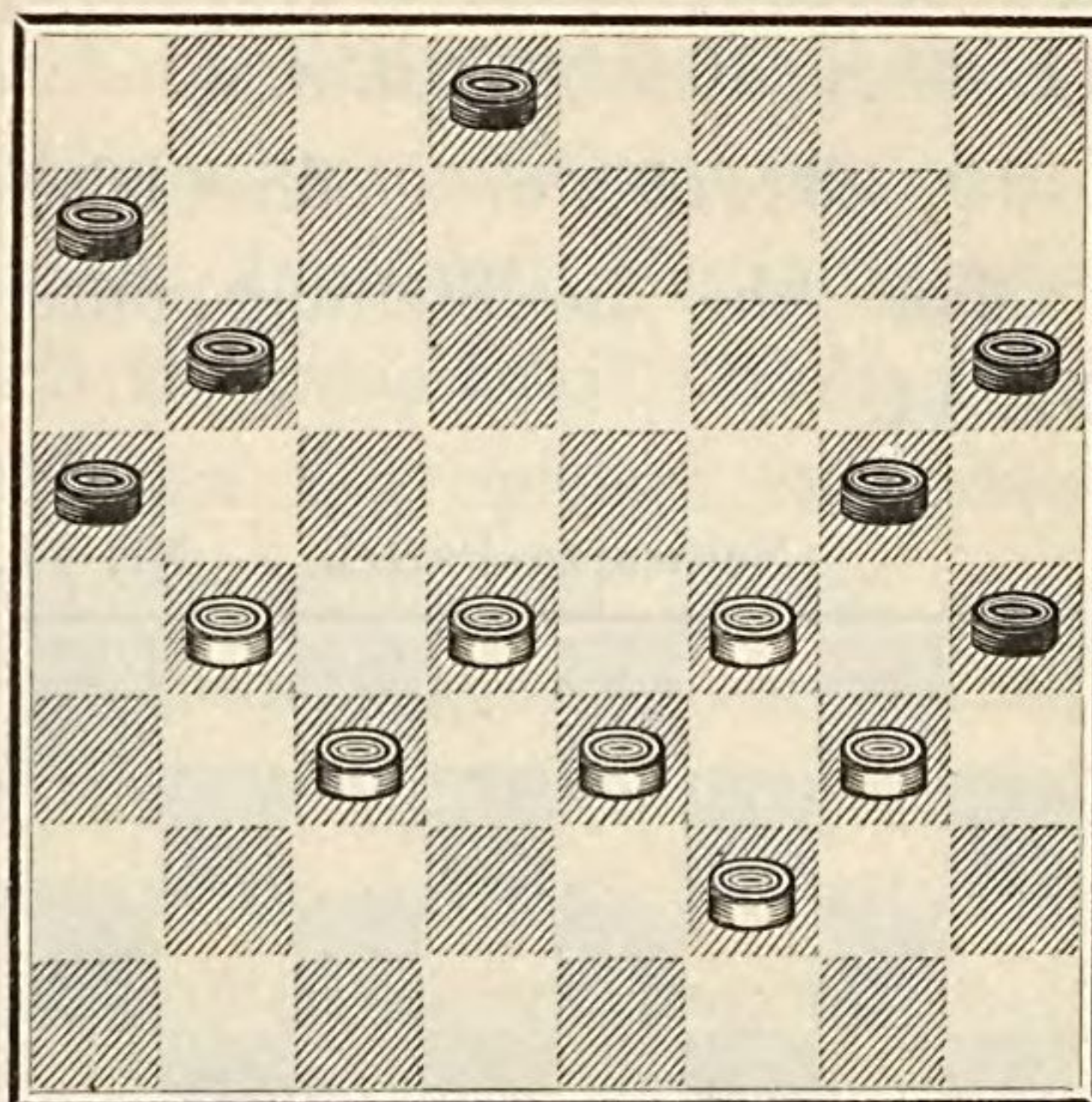
8. f6 × d8

zu antworten haben, worauf das Spiel die Stellung unter Nr. 43 darbietet.

(Diagramm 43.)

Versucht nun Weiß in dieser Stellung 9. f4—e5, so würde Schwarz durch d8—e7 das entscheidende Tempo zurückgewinnen, z. B. 10. e5—f6, e7—d6

Schwarze Partei. Nr. 43.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 8. Zuge von Schwarz.

und Weiß kann mit keinem seiner Steine vorgehen, ohne Verlust zu erleiden: 11. f6—g7, h6 × f8, — oder 11. b4—c5, d6 × b4 × d2 × f4 × h2. Den Gewinn kann Weiß in der vorgeführten Stellung (Nr. 43) sich vielmehr allein durch

9. b4—c5

sichern, worauf dem Gegner nur der Zug

9. a5—b4

übrig bleibt. Denn wollte er jetzt etwa den Stein d8 bewegen, so würde sofort Weiß in entscheidenden Vorteil kommen:

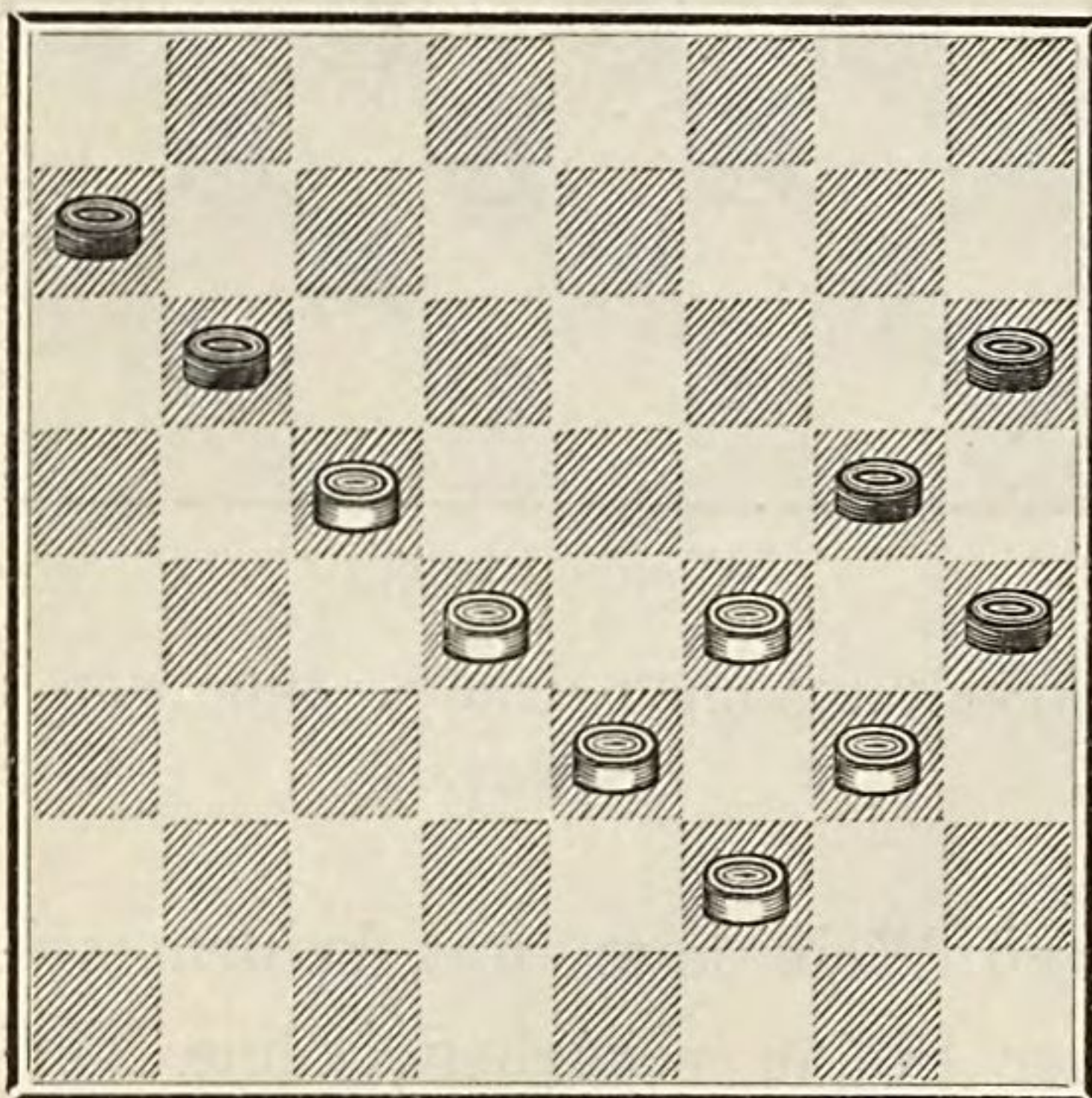
9. d8—e7; 10. c3—b4, a5 × c3 × e5; 11. f4 × d6 × f8D, b6 × d4; 12. e3 × c5, g5—f4; 13. g3 × e5, h6—g5; 14. Df8—h6 u. s. w.; oder 9. d8—

c7; 10. c3—b4, a5 × c3 × e5;
11. f4 × d6 × b8D u. s. w.

10. c3 × a5 × c7 d8 × b6

Man sehe die Stellung unter
Nr. 44.

Schwarze Partei. Nr. 44.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 10. Zuge von
Schwarz.

11. d4—e5

Minder gut für Weiß wäre
11. c5—d6 wegen b6—a5 (nicht
b6—c5 wegen 12. d6 × b4); 12.
d6—e7, a5—b4; 13. e7—f8D,
b4—a3; 14. d4—c5, a7—b6
(nicht a3—b2 wegen 15. c5—b6,
a7 × c5; 16. Df8 × a3 × c1); 15.
c5 × a7, a3—b2; 16. Df8—a3
(nicht Dfg—g7 wegen h6 × f8),
b2—a1D u. s. w.

11. . . . b6 × d4 × f6

12. f4—e5 f6 × d4

13. e3 × c5 g5—f4

14. g3 × e5 h6—g5

15. c5—d6 a7—b6

16. d6—e7 b6—c5

17. e7—f8D c5—d4

18. e5 × c3 g5—f4

19. Df8—d6 h4—g3

20. f2 × h4 f4—e3

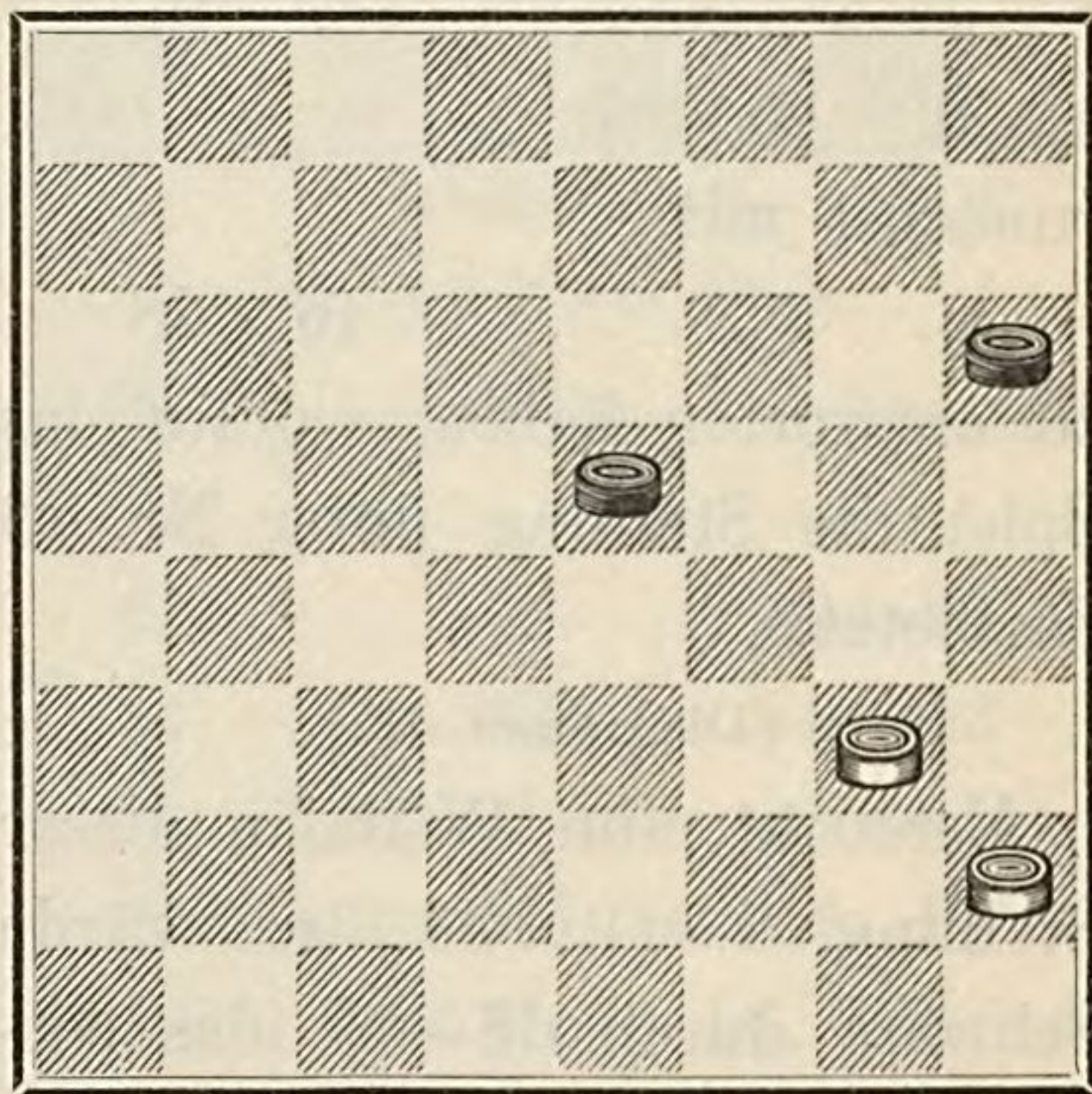
21. Dd6—g3 e3—d2

22. c3 × e1 und Weiß hat
gewonnen.

Nach diesen Ausführungen fah-
ren wir in unseren früheren Be-
merkungen (S. 37) über das Tempo
weiter fort.

Das Tempo zu haben, ist zwar
in der Regel vorteilhaft, es ist
jedoch nicht immer entscheidend.
In gewissen Fällen verliert sogar
der Spieler, welcher es hat. Im
allgemeinen suche man den Rück-
gewinn des Tempo sich durch
zweckmäßigen Abtausch zu ver-
schaffen. In folgendem Falle
(Nr. 45) ist das Verfahren ein-
fach.

Schwarze Partei. Nr. 45.



Weiße Partei.

Weiß zieht und gewinnt.

1. $g3-f4$ $e5 \times g3$

2. $h2 \times f4$

Für den Abtausch selbst gilt hierbei folgende Regel: Man addiere alle schlagenden Steine in beiden Reihengruppen (vgl. S. 37), und wenn ihre Summenzahl mit der der geschlagenen Steine hinsichtlich des Geraden oder Ungeraden übereinstimmt, so findet kein Wechsel des Tempo statt. Ein solcher tritt jedoch ein, wenn sie zu einander im Gegensatz stehen (d. h. die einen ungerade, die andern gerade sind).

Meist jedoch wird der Besitz des Tempo dazu führen, daß man den Gegner zu einem für ihn ungünstigen Zuge nötigen kann, wenn er, am Zuge befindlich, keine bessere Auswahl hat und doch überhaupt einen Zug thun muß. Es liegt in solchem Falle der auch im Schachspiel vorkommende Zugzwang vor, welcher im Damespiel ebenso wie

der sogenannte Schlagzwang (d. h. die Nötigung des Gegners zu schlagen, wenn es geht und wenn er am Zuge ist) als hauptsächlich treibende Kraft für die Operationen des Spielers angesehen werden kann. Der Spieler, welcher in der Lage ist, von solchen Mitteln wider seinen Gegner Gebrauch zu machen, erfreut sich gewöhnlich einer besseren Stellung, welche herbeizuführen überhaupt im Brettspiele die Hauptkunst bildet.

Es soll nun im folgenden zunächst eine Reihe einzelner Beispiele, bei welchen die eine Partei meist den Vorteil der besseren Stellung hat, vorgeführt und an solchen bestimmten Spielstellungen gezeigt werden, wie eine derartige bessere Stellung zum Vortheile der günstiger stehenden Partei passend ausgenutzt werden kann.

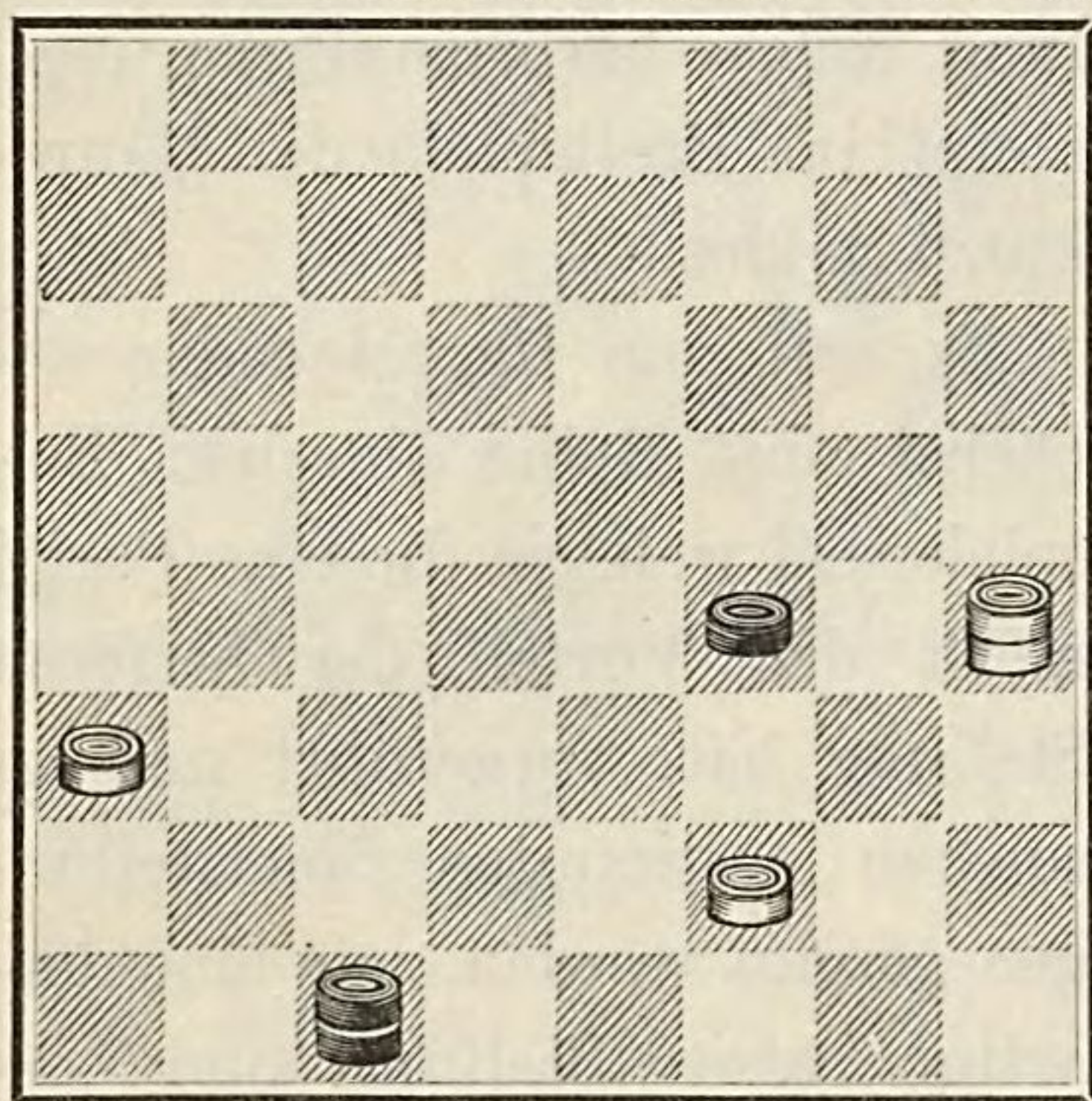
8. Spielstellungen mit besonderen Feinheiten.

Der Hauptsache nach bestehen die feineren Wendungen, durch welche in gewissen Spielstellungen eine Partei den Gewinn herbeiführen oder unmittelbar den Sieg erzwingen kann, in der überraschenden Aufopferung von Steinen. Der Spieler giebt eines oder mehrere Stücke preis, d. h. er stellt sie anscheinend umsonst zum Geschlagenwerden und erlangt hierdurch eine vorteilhafte Stellung,

welche den Gegner zu ungünstigen Zügen nötigt, dem Opfernden selbst aber die entscheidende Aufreibung feindlicher Steine oder deren Sperrung, sodaß sie nicht mehr ziehen können, ermöglicht. An Feinheit gewinnen noch derartige Wendungen, wenn sie zunächst durch einen oder mehrere Vorbereitungszüge, also aus längerer Hand eingeleitet werden oder wenn sie in anscheinend ungünstiger Lage des Spielers als unerwartete Gegenangriffe auftreten.

Zur Veranschaulichung dieser Andeutungen folge nun eine Reihe praktischer Beispiele, bei deren Zusammenstellung wir von den einfachsten Wendungen ausgehen und stufenmäßig vorschreiten.

Schwarze Partei. Nr. 46.

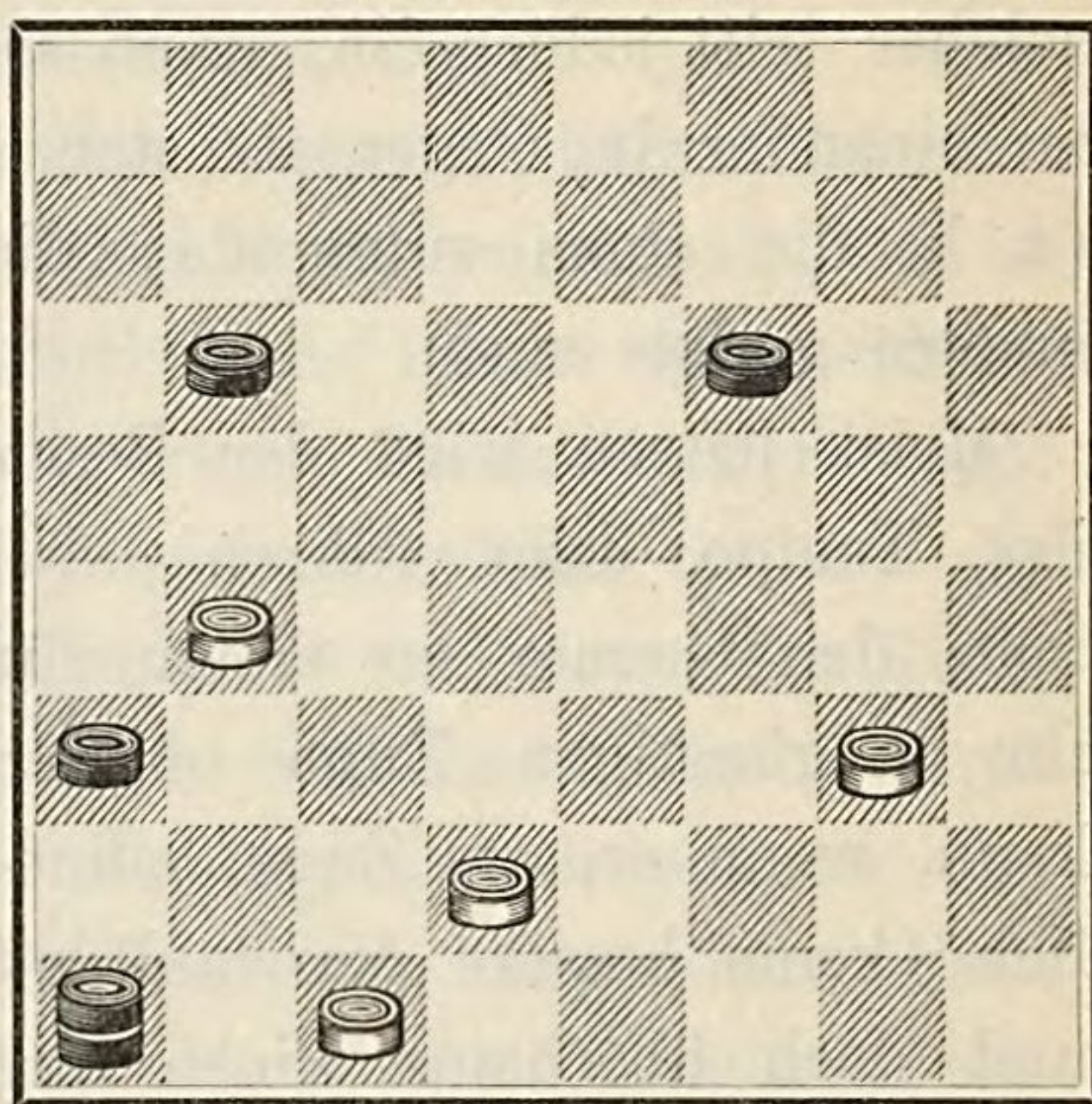


Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt.

In dieser Stellung (Nr. 46) nötigt die weiße Partei, nach dem einleitenden Opfer (1. f2—e3, f4 × d2), ihren Gegner durch Zugzwang (mittels 2. Dh4—e1) zur ungünstigen Veränderung seiner Stellung (Dc1—b2), was dann dem Weißen ein siegreiches Schlagen (3. De1 × c3 × a1) gestattet. Noch weiter berechnet erscheint dieselbe Kombination, d. h. die Verbindung von Opfer mit Zugzwang, in folgendem Falle:

Schwarze Partei. Nr. 47.



Weiße Partei.

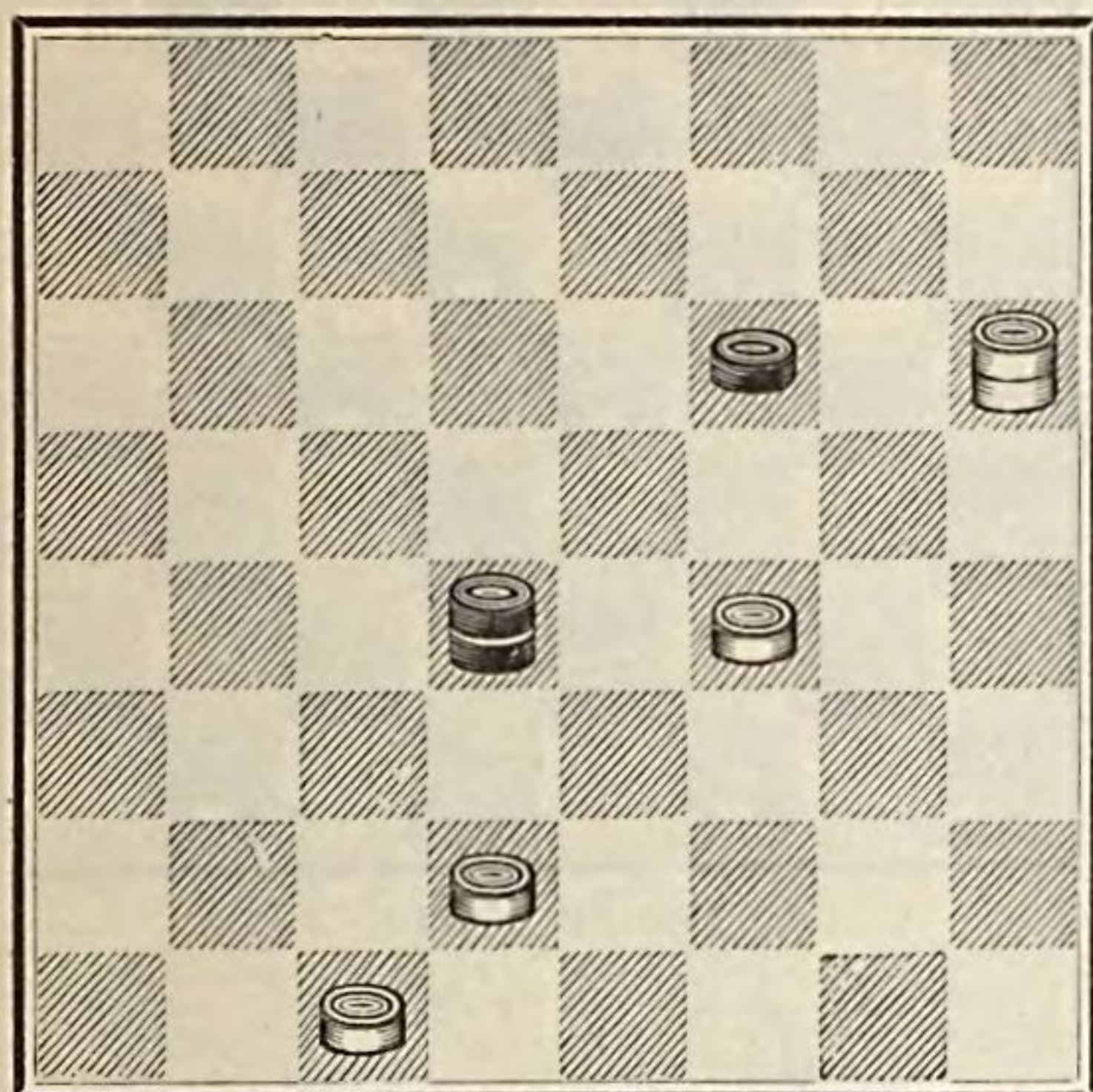
Weiß am Zuge gewinnt.

1. b4—c5 b6 × d4
2. d2—c3 d4 × b2
3. g3—f4 f6—e5 od. g5
4. f4 × d6 oder h6 und gewinnt.

Man bemerke, wie hier die weiße Partei den Sieg hauptsächlich auch dadurch erzielen konnte, daß sich ihr die Möglichkeit darbot, in der Ecke die feindlichen Stücke zusammenzudrängen oder in ihrer freien Bewegung zu sperren. Als bezeichnender Fall solcher Sper-

rung dienen die Beispiele in Diagramm 48 bis 50.

Schwarze Partei. Nr. 48.

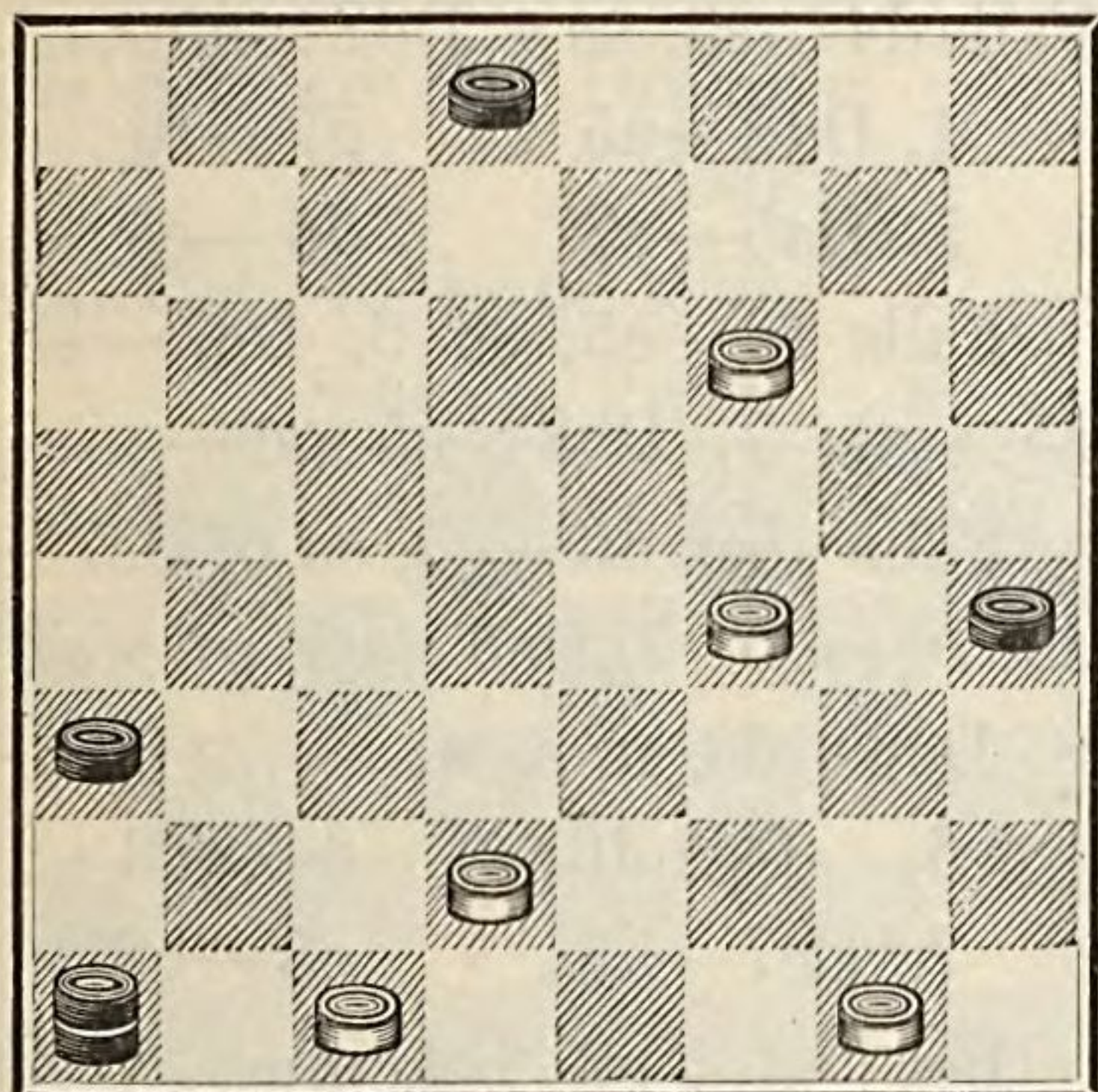


Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt.

1. c1—b2 Dd4 × a1
2. f4—e5 f6 × d4
3. d2—c3 d4 × b2
4. Dh6—c1 u. Weiß gewinnt.

Schwarze Partei. Nr. 49.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt.

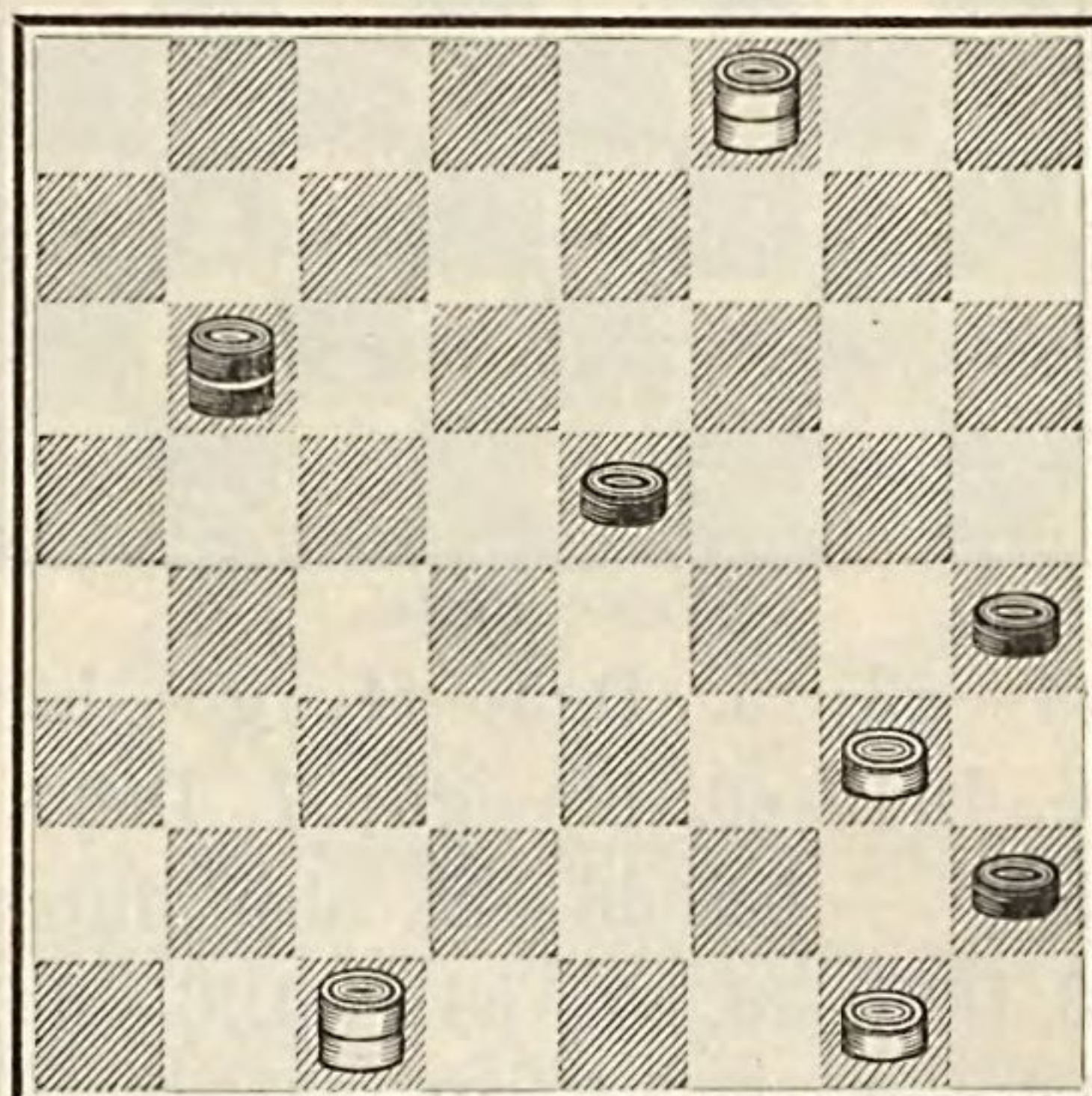
1. f6—e7 d8 × f6
2. f4—e5 f6 × d4
3. d2—c3 d4 × b2

4. g1—h2 h4—g3

5. h2 × f4.

Den Fall möglichst vollkommener Sperrung, herbeigeführt durch Opfer, bietet endlich Nr. 50.

Schwarze Partei. Nr. 50.



Weiße Partei.

Weiß zieht und gewinnt mit dem vierten Zuge.

1. g1—f2 Db6 × g1
2. Df8—b4 h4 × f2
3. Dc1—f4 e5 × g3
4. Db4—e1.

Von der einfachen Aufopferung zu dem Zwecke, unmittelbar darauf mehrere Stücke des Gegners mit entscheidendem Vorteil zu schlagen, zeigt die Stellung in Nr. 51 ein treffendes Beispiel.

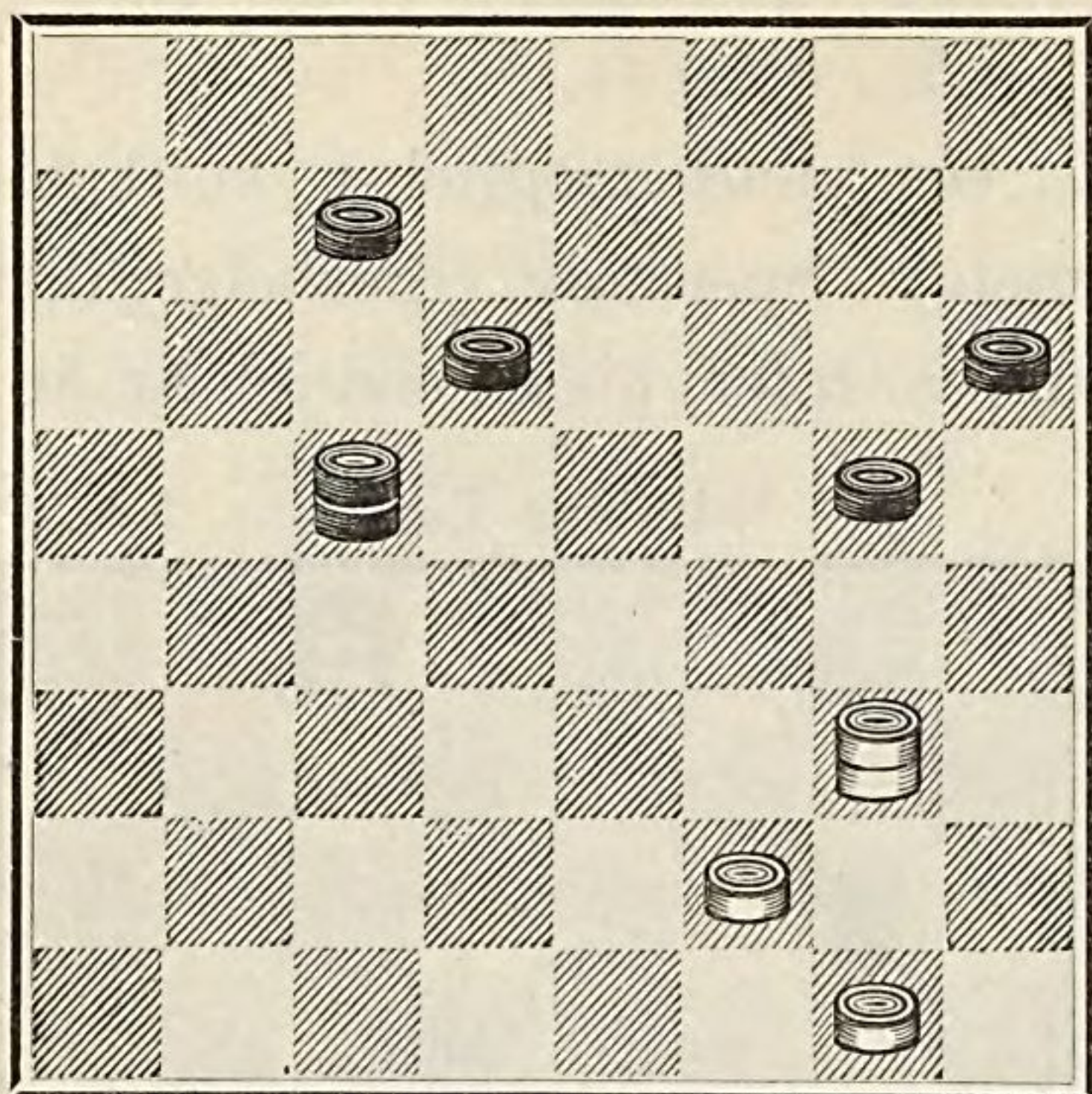
(Diagramm 51.)

1. Dg3—f4 g5 × e3

Ein Fehler von Weiß wäre

1. f2—e3 wegen Dc5 × f2 × h4.
2. f2 × d4 × b6 × d8D und Weiß gewinnt: bei d6—e5 durch
3. Dd8—f6, e5—f4; 4. Df6—g5,

Schwarze Partei. Nr. 51.



Weiße Partei.

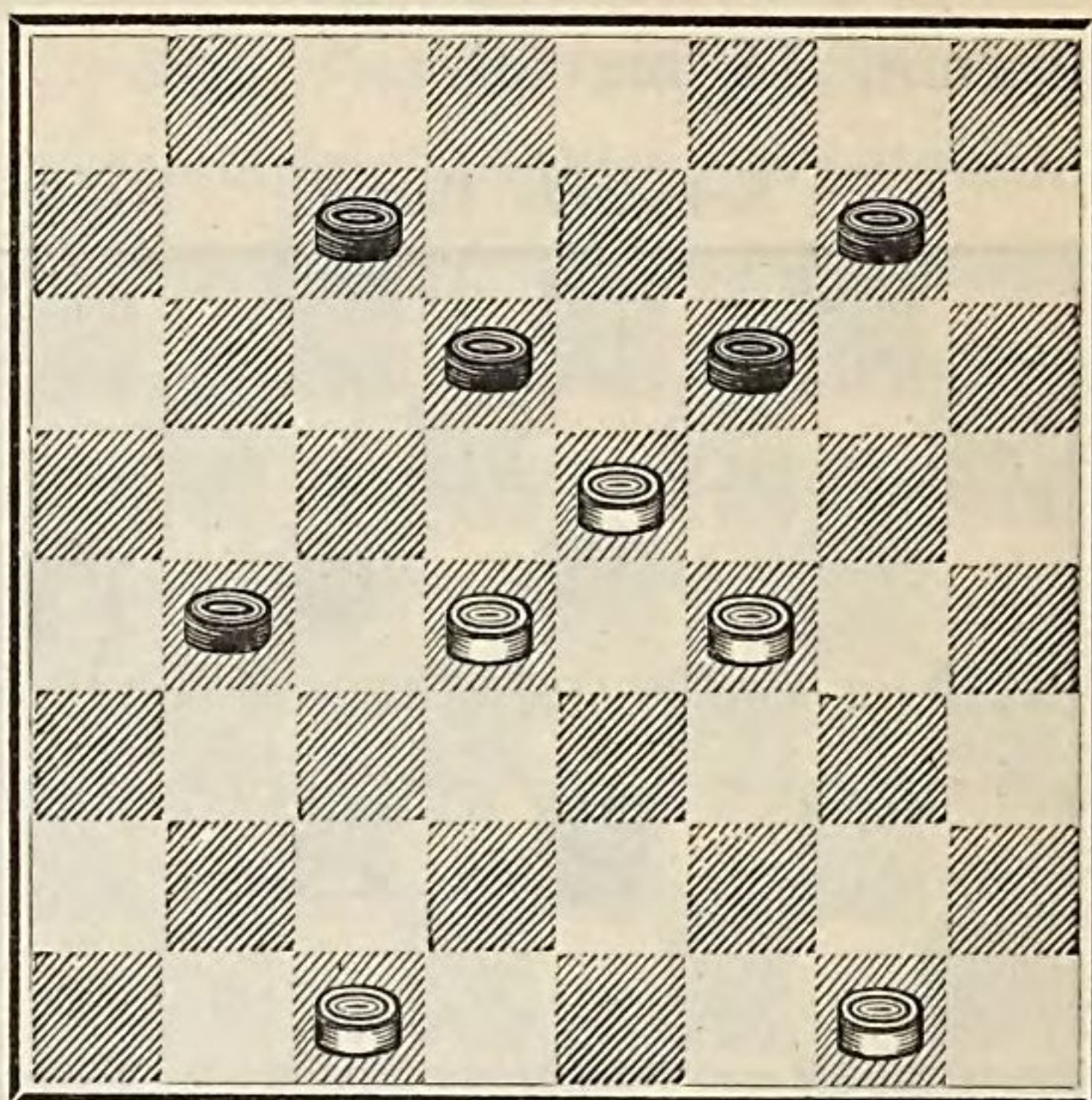
f4—g3; 5. Dg5—f4, g3—h2;
6. Df4—e3, h6—g5; 7. De3 ×
h6; — bei d6—c5 aber durch
3. Dd8—f6, c5—b4; 4. Df6—d4,
h6—g5; 5. g1—f2, g5—f4; 6.
Dd4—b2, b4—a3; 7. Db2—c3 etc.

Zu unterscheiden von der gewöhnlichen oder direkten Aufopferung eines Stückes ist das sogenannte indirekte Opfer, bei welchem nicht der ziehende Stein selbst, sondern ein anderes Stück, das er z. B. vor seinem Zuge deckte, preisgegeben wird. Der ziehende Stein läßt in solchem Falle zwar das von ihm gedeckt gewesene Stück im Stich, führt aber seinerseits einen Angriff aus, den der Gegner nicht abwehren kann, weil dieser zunächst das im Stich gelassene Stück schlagen muß.

(Diagramm 52.)

In der Stellung Nr. 52 zieht Weiß den Stein

Schwarze Partei. Nr. 52.



Weiße Partei

1. d4—c5

und giebt den bisher gedeckten Stein e5 dadurch preis

1. f6 × d4

um dann mit Vorteil in die Dame zu kommen:

2. c5 × e7 b4—a3

3. e7—d8D c7—d6

Falls d4—c3, so 4. Dd8 × a5 × e1.

4. Dd8—a5 g7—f6

5. Da5—c7 d6—e5

Falls f6—e5, so 6. Dc7—b8, e5 × g3; 7. Db8 × e5 × c3.

Falls aber d6—c5, so 6. Dc7—e5, f6—g5; 7. De5 × c3, g5 × e3; 8. Dc3—d4 u. s. w.

6. f4 × d6 d4—c3

7. Dc7—a5 c3—b2

Bei a3—b2 bekommt Weiß nach 8. c1 × a3, c3—b2; 9. Da5—c3, b2—c1D; 10. Dc3—h8 vier Damen gegen eine des Schwarzen.

Die nähere Ausführung gehört

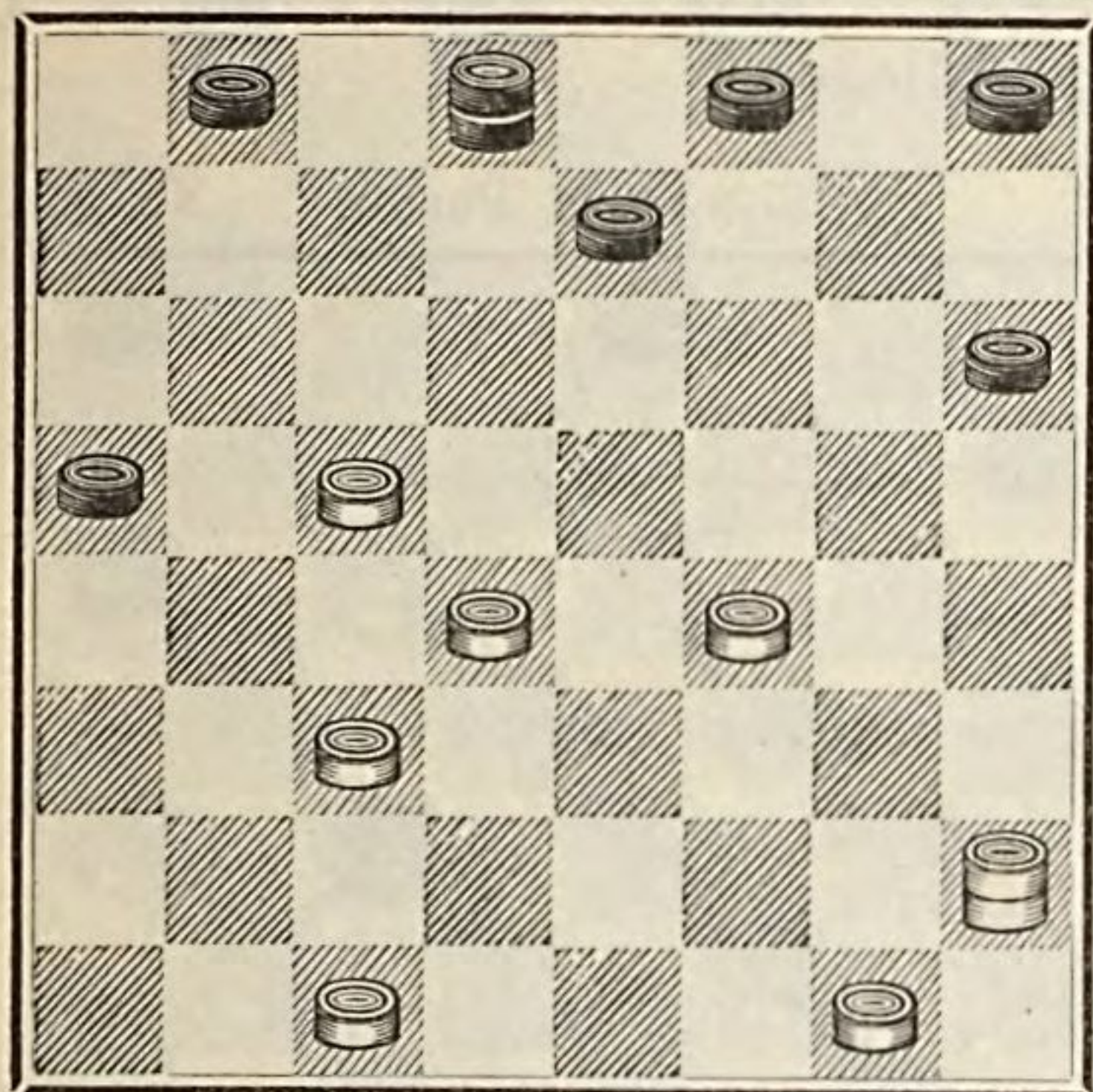
in die Lehre vom Endspiel, vgl. den elften Abschnitt.

8. Da5—c3 b2—a1D

9. Dc3—h8 und Weiß hat das für den Gewinn entscheidende Tempo.

Wenn in dem folgenden Spiele

Schwarze Partei. Nr. 53.



Weiße Partei.

nach dem Anfange

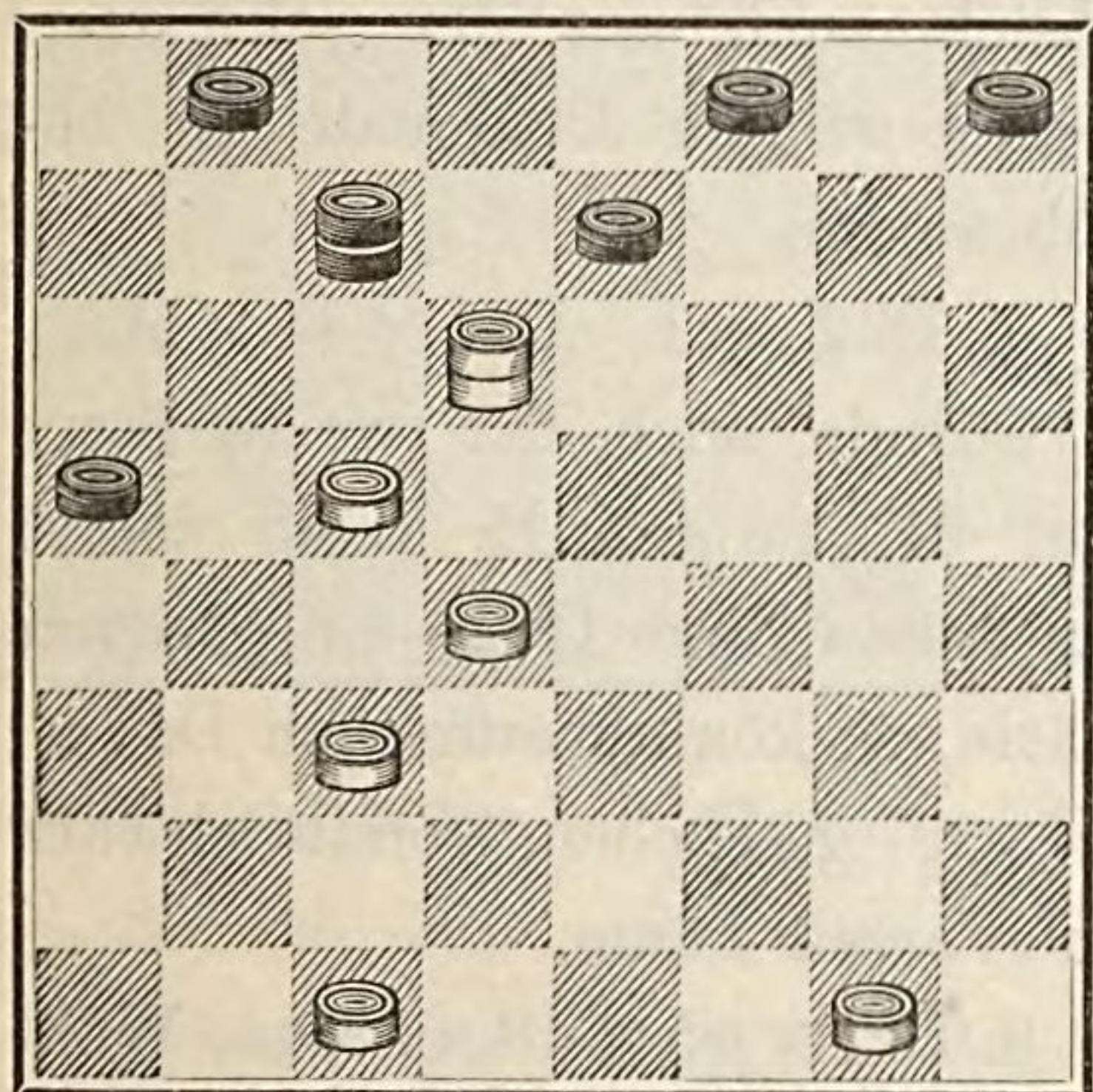
1. f4—g5 h6 × f4

2. Dh2 × d6 (besser als 2. D × c5) Schwarz die Drohung

2. Dd8—c7

versucht, so kann jetzt

Schwarze Partei. Nr. 54.



Weiße Partei.

Weiß durch das indirekte Opfer

3. c5—b6,

welches die Dame d6 nebst dem Steine d4 preisgibt, den Gewinn erzielen:

3. e7 × c5 × e3

Schwarz darf statt dessen nicht etwa mit der Dame c7 × f4 nehmen, da er bekanntlich denjenigen Zug, welcher mehr Schlagfälle als die anderen sonst möglichen Züge enthält, thun muß.

4. b6 × d8D b8—a7

5. Dd8—g5 u. s. w.

In weiterem Sinne gelten als indirekte Opfer alle Gegenangriffe, bei welchen von der Deckung eines feindlichen Schlagangriffes, also von der Rettung eines mit Schlagen bedrohten Stückes überhaupt abgesehen wird. Werden derartige, mit indirekten Opfern verbundene Gegenangriffe noch vorher durch direkte Opfer eingeleitet, so können sich hieraus sehr interessante Wendungen ergeben. Eines der einfachsten Beispiele bietet Stellung Nr. 55.

(Diagramm 55.)

1. Df2—d4 Dc3 × e5

Direkte Aufopferung der einen Dame des Weißen.

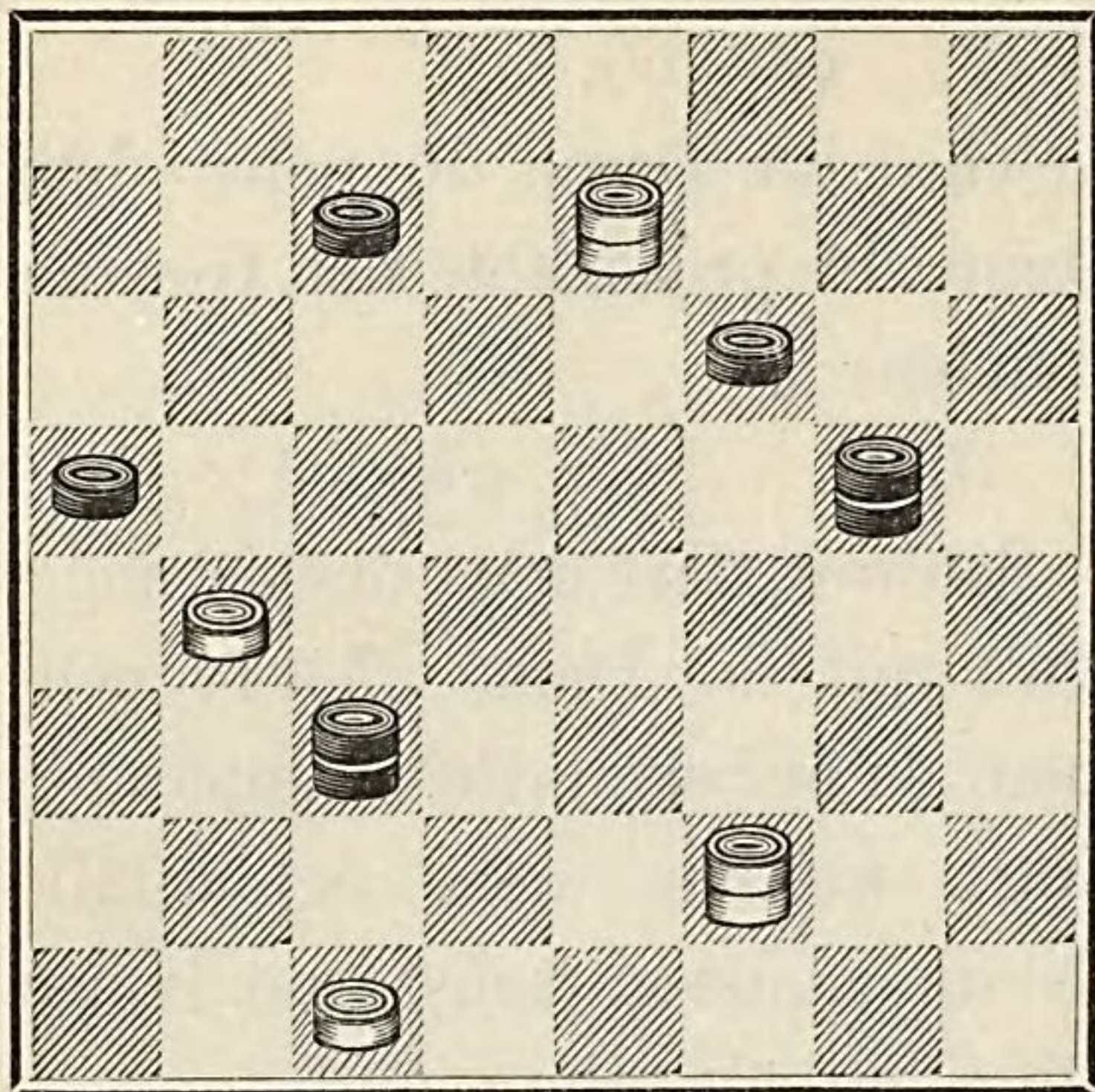
2. De7—d6 a5 × c3

Gegenangriff bei indirektem Opfer.

3. Dd6 × f4 × h6 und gewinnt.

Eine besondere Anwendung des

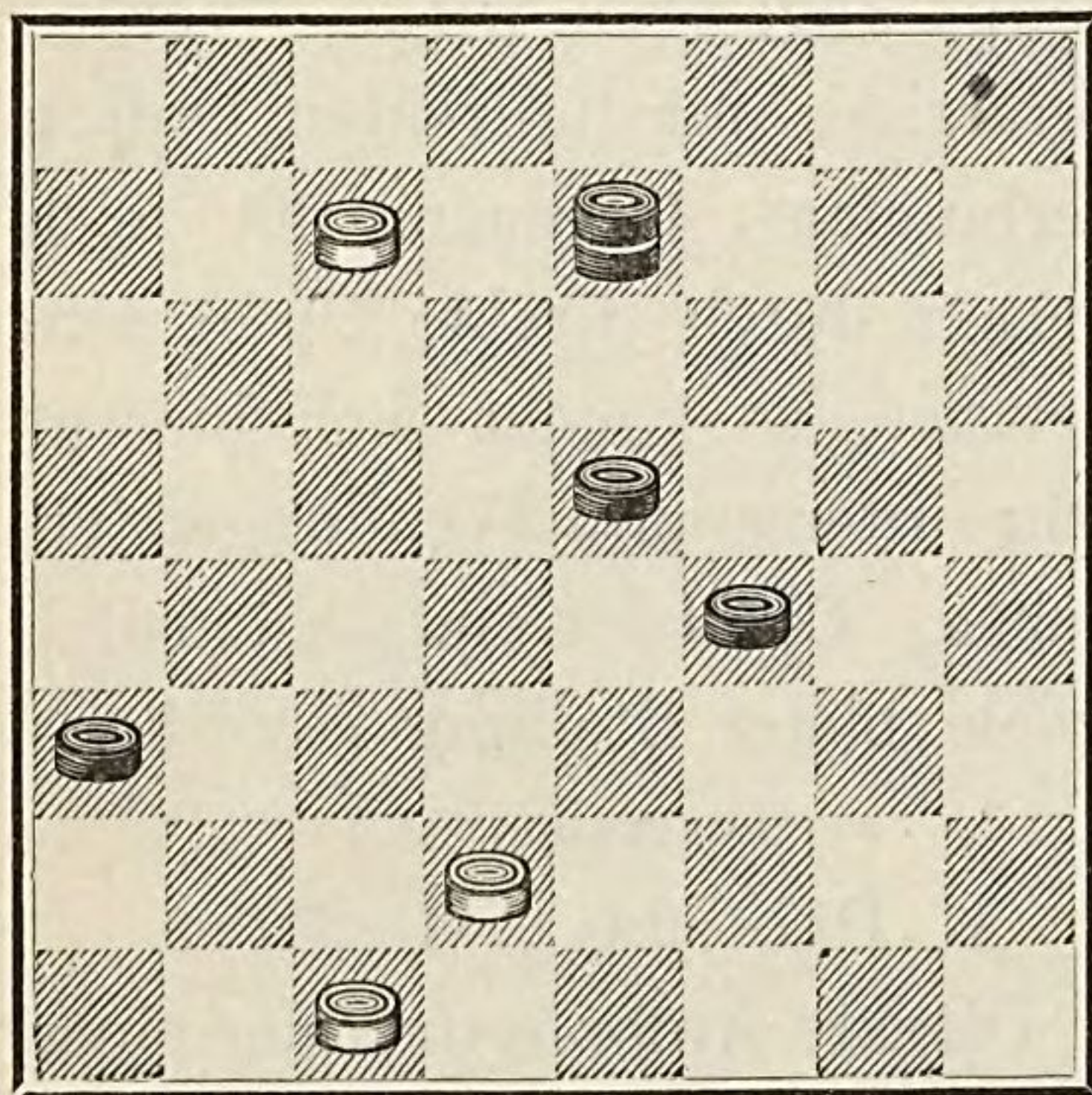
Schwarze Partei. Nr. 55.



Weiße Partei.

indirekten Opfers entspringt aus der Spielregel, nach welcher ein Stein, der durch Schlagen zur Dame gelangt, nicht sogleich, d. h. innerhalb desselben Zuges, als Dame weiter schlagen darf. Man sehe das Beispiel in Stellung Nr. 56.

Schwarze Partei. Nr. 56.



Weiße Partei.

1. c1—b2 a3 × c1D
Direktes Voropfer.

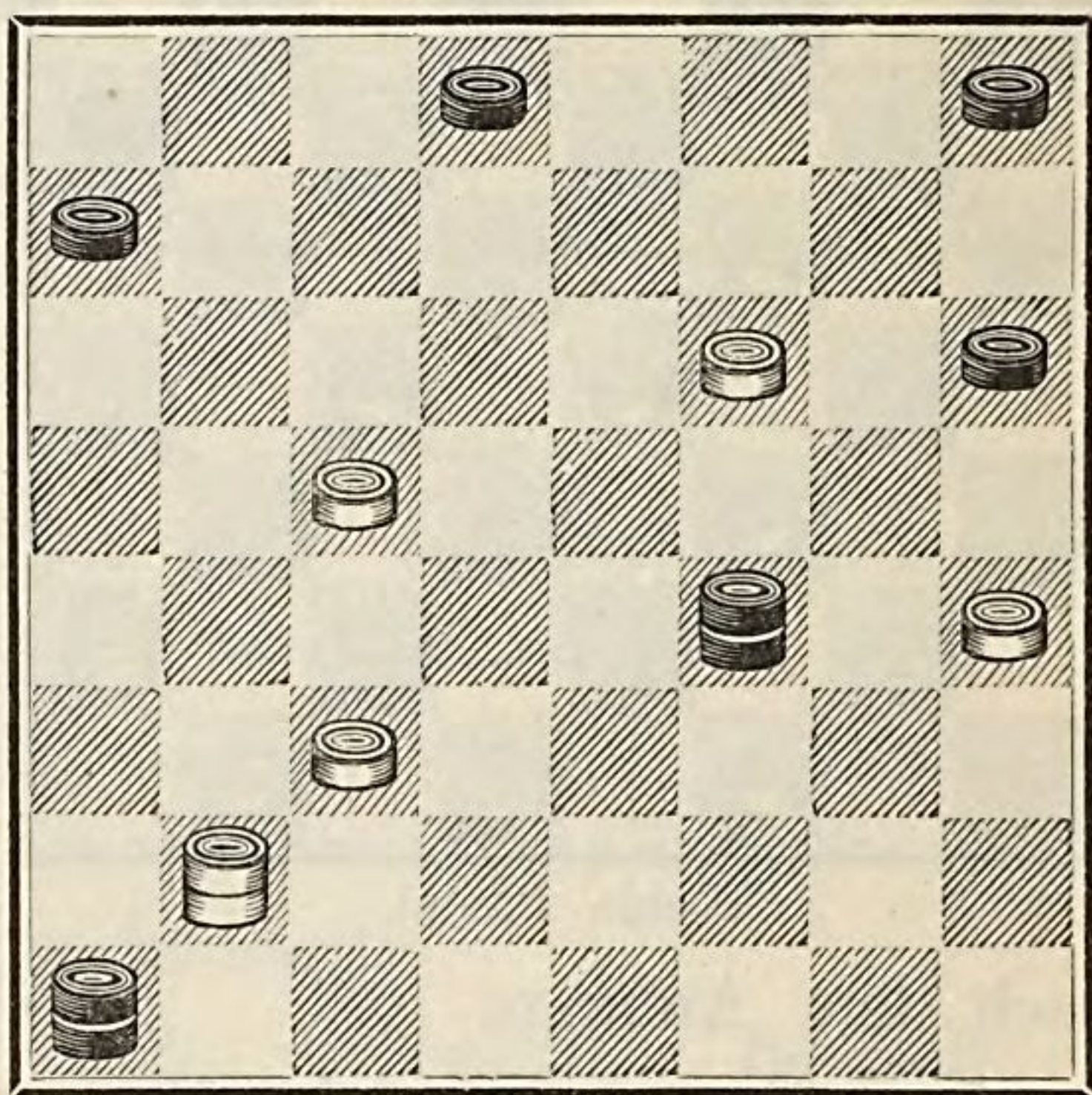
2. c7—d8D Dc1 × e3

Gegenangriff unter indirekter Aufopferung des Steines d2.

3. Dd8 × f6 × d4 × f2 und Weiß gewinnt.

Hieran mögen sich noch folgende interessante Beispiele einer Verbindung von direkten und indirekten Opfern mit Gegenangriff und sonstigen Vorbereitungszügen anschließen.

Schwarze Partei. Nr. 57.



Weiße Partei.

1. f6—e7 d8 × f6

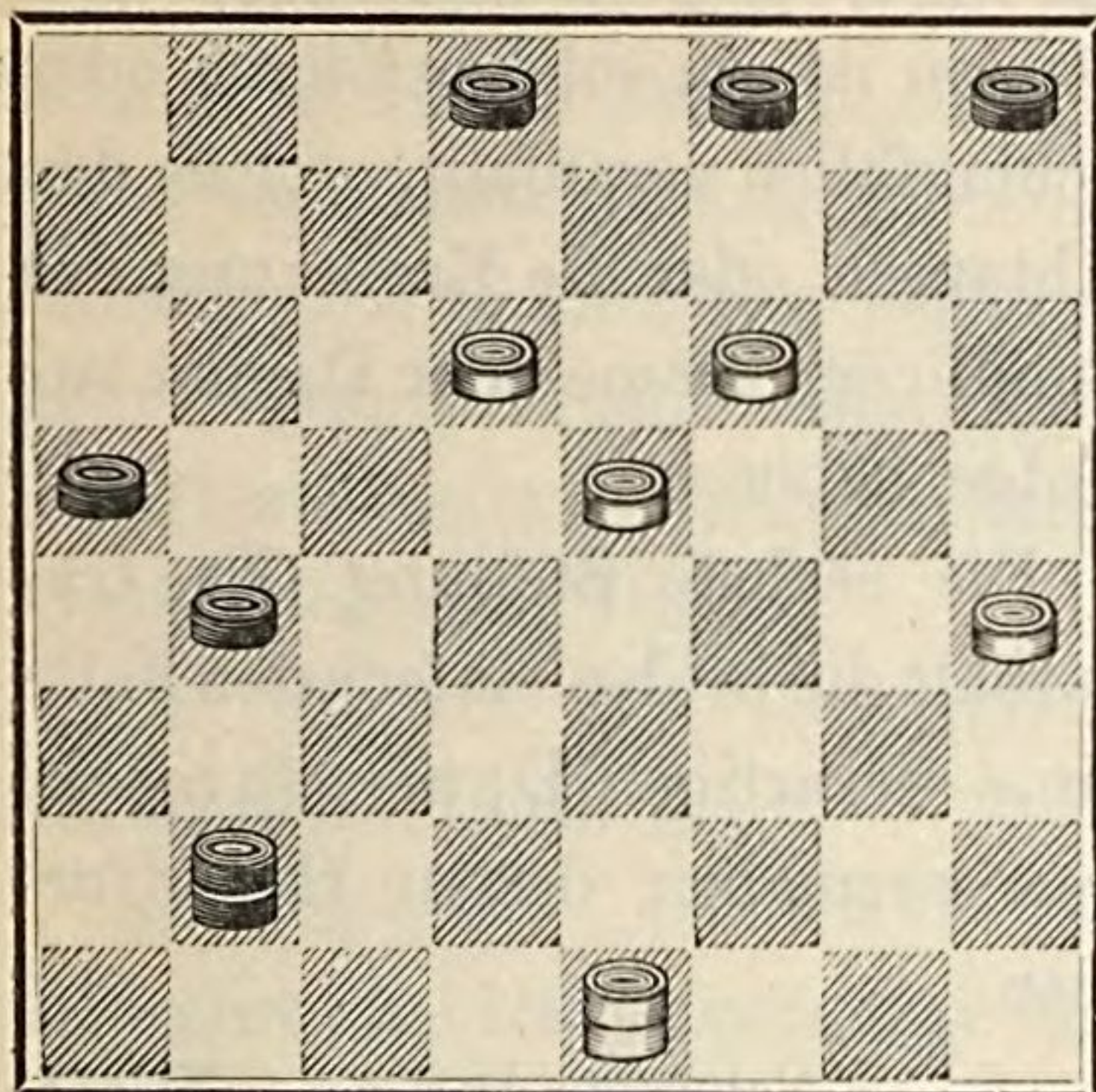
Voropfer, um der weißen Dame nachher das Herumschlagen über g5 und d8 zu ermöglichen, zugleich auch um der schwarzen Dame a1 die Diagonale zu beschränken.

2. Db2—c1 Da1 × d4 × b6

Stünde noch der weiße Stein auf f6, falls z. B. Weiß sofort im ersten Zuge Db2—c1 gezogen hätte, so könnte nun auch Da1 × d4 × g7 geschehen, womit Schwarz in Vorteil käme.

3. Dc1 × g5 × d8 × a5 und Weiß gewinnt.

Schwarze Partei. Nr. 58.



Weiße Partei.

1. d6—e7 f8 × d6 × f4

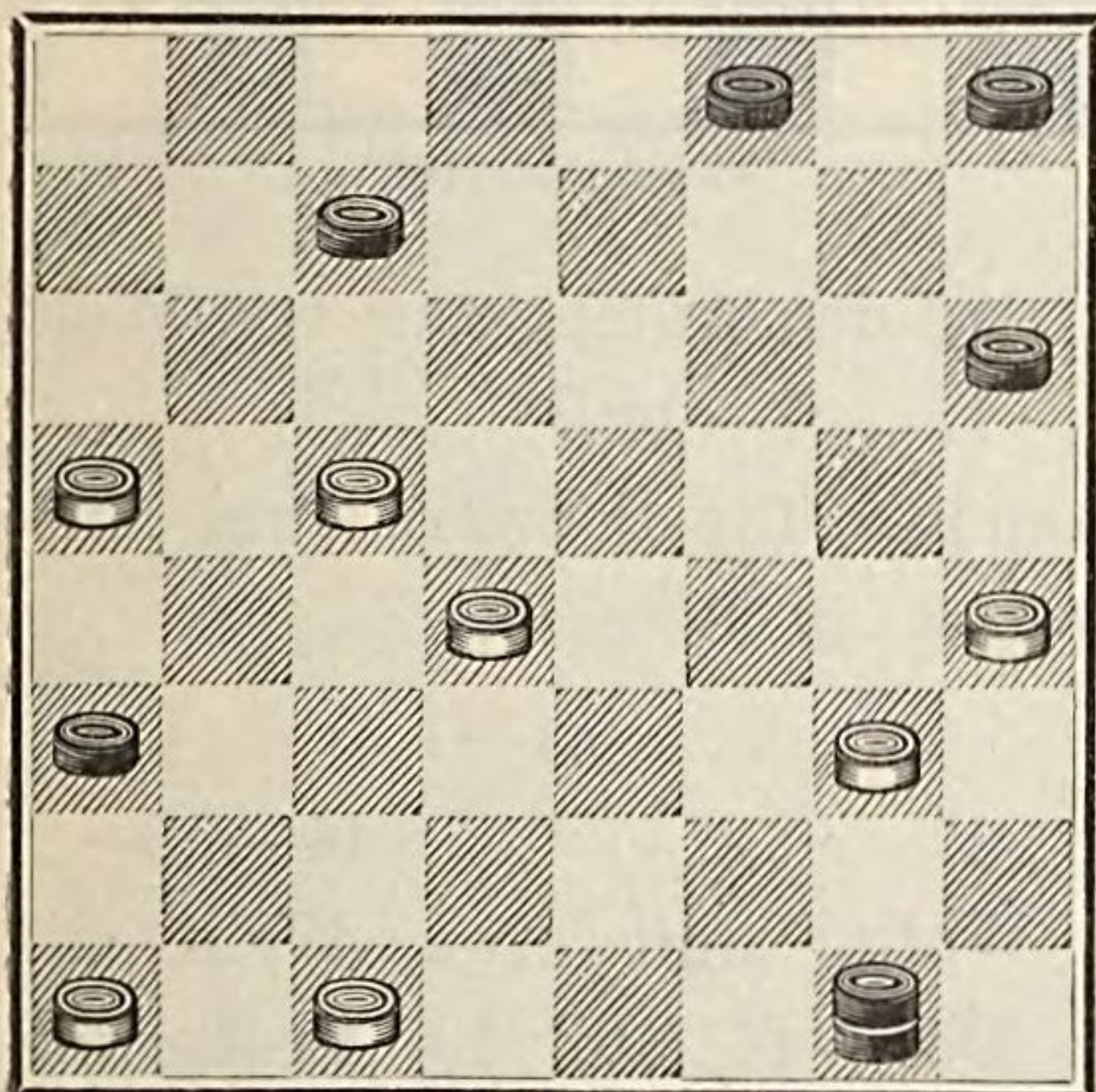
Direktes Voropfer, zu ähnlichem Zwecke, wie im vorigen Beispiele.

2. De1—d2 Db2 × g7

Indirektes Opfer des Steines f6, zur Annahme des Gegenangriffes.

3. Dd2 × h6 × f8 × a3 und Weiß gewinnt.

Schwarze Partei. Nr. 59.



Weiße Partei.

1. a5—b6 c7 × a5

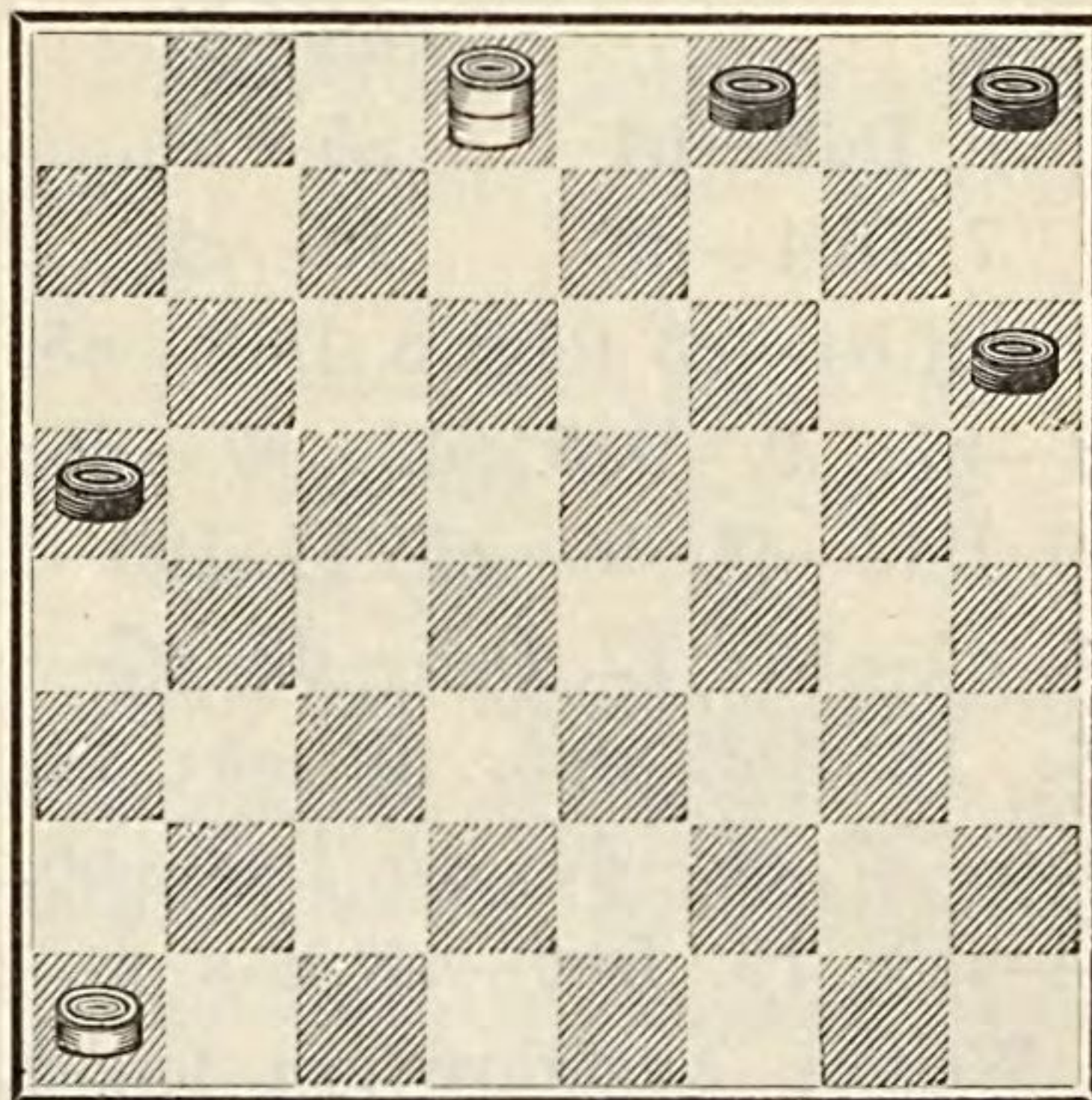
2. c5—d6 Dg1 × c5 × e7

3. c1—b2 a3 × c1D

4. g3—f4 Dc1 × g5

5. h4 × f6 × d8D und Weiß wird in der jetzt erreichten Endstellung (Nr. 60), welche den Kampf einer Dame gegen mehrere feindliche Steine zeigt, gewinnen.

Schwarze Partei. Nr. 60.



Weiße Partei.

Schwarz am Zuge.

a)

5. a5—b4

6. Dd8—a5 f8—e7

Bei b4—a3 geht die schwarze Dame wieder nach d8 und hält dann von den Punkten d8 und h4 aus die feindlichen Steine vom weiteren Vorrücken zurück. Die nähere Ausführung gehört in die Lehre vom Endspiel; vgl. den elften Abschnitt.

7. Da5 × d2 e7—d6

8. Dd2—b4 d6—e5

Falls h8—g7, so hält die Dame nach 9. Db4 × e7 das weitere Vorrücken der schw. Steine zurück.

9. Db4—d6 e5—d4

10. Dd6—c5 d4—c3

11. Dc5—b4 h8—g7
 12. Db4 × d2 g7—f6
 13. Dd2—f4 f6—g5
 14. Df4—c7 g5—h4
 15. Dc7—d6 u. s. w.

b)

5. h8—g7
 6. Dd8—h4 a5—b4
 7. Dh4—d8 f8—e7

Auf b4—c3 folgt 8. Dd8—a5, f8—e7; 9. Da5 × d2, e7—d6; 10. Dd2—f4, d6—c5; 11. Df4—e3, c5—b4; 12. De3—d2, g7—f6; 13. Dd2—a5, f6—e5; 14. Da5—c7, e5—d4; 15. Dc7—b6, d4—c3; 16. Db6—a5 u. s. w.

Weitere Ausführungen folgen im 11. Abschnitt vom Endspiel.

8. Dd8 × f6 × h8 h6—g5
 9. Dh8—e5 g5—h4
 10. De5—d6 b4—c3

Auf b4—c3 folgt 11. Dd6—h2, — auf h4—g3 aber 11. Dd6 × h2, b4—c3; 12. Dh2—f4.

11. Dd6—b4 c3—b2
 Falls h4—g3, so 12. Db4 × e1 × h4.

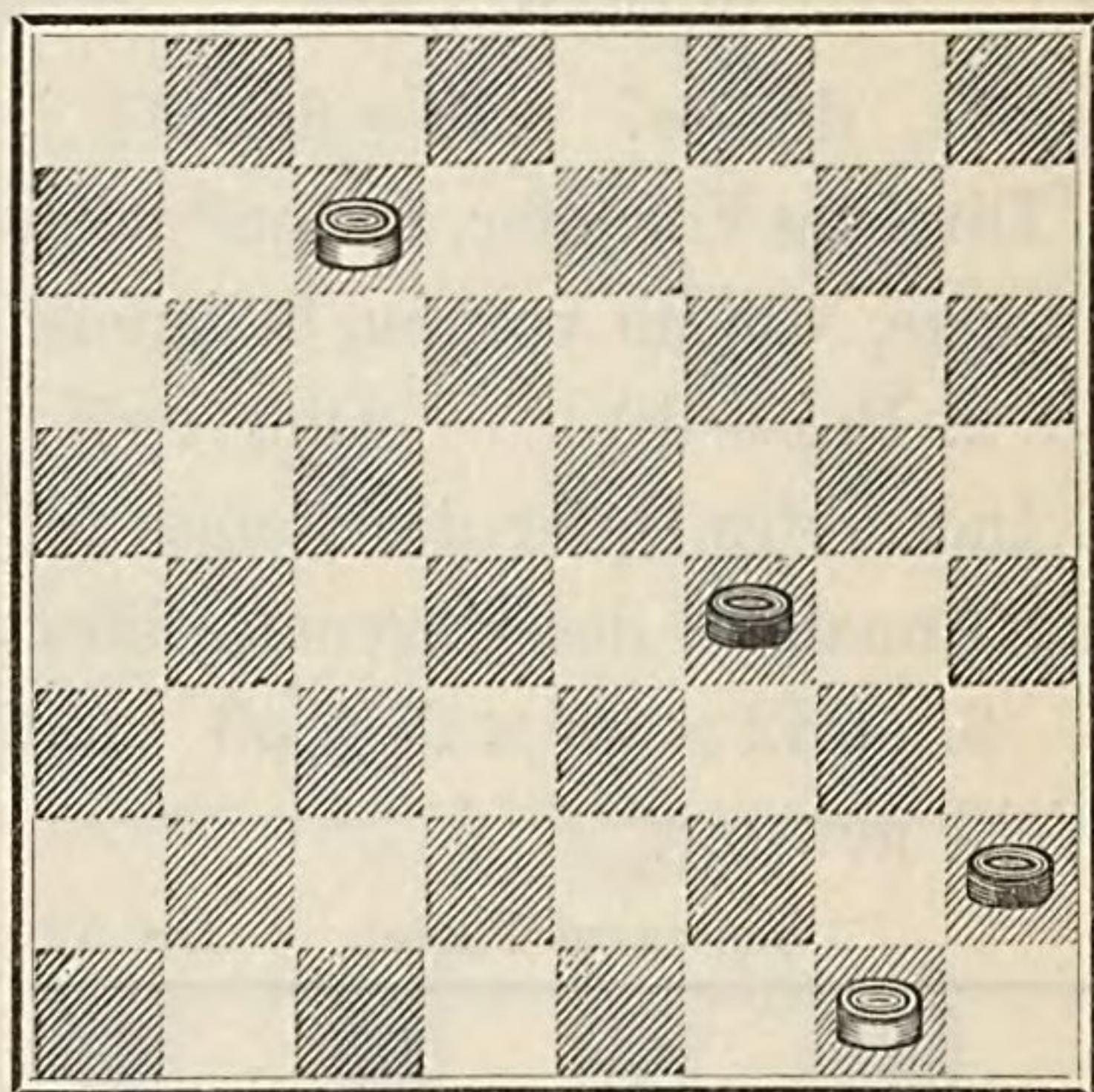
12. a1 × c3 h4—g3
 13. Db4—c5 g3—h2
 14. Dc5—g1 und gewinnt.

Die beiden Beispiele Nr. 58 u. 59 führen uns zur Betrachtung der in vielen Lagen des praktischen Spieles wiederkehrenden Möglichkeit, die Partie dadurch zu gewinnen, daß man den Gegner,

der im Besitze einer oder mehrerer Damen ist, zu solchen Zügen oder Schlagfällen veranlaßt, welche den Abtausch oder die Eroberung der feindlichen Dame oder Damen zur Folge haben.

Die nächste Stellung (Nr. 61) enthält die beiden einfachsten Fälle eines derartigen Damenfanges, gewissermaßen dessen Grundformen.

Schwarze Partei. Nr. 61.



Weiße Partei.

Auf den Anfangszug von Weiß

1. c7—b8D

kommen für Schwarz zwei Antworten in Betracht:

a)

1. f4—e3

Wollte nun etwa Weiß mit 2. Db8—f4 auf die Eroberung des Steines e3 ausgehen, so würde Schwarz nach e3—f2, 3. g1 × e3, h2—g1D das Remis erzielen, da zwei Damen gegen eine Dame in der Regel den Gewinn nicht

erzwingen können; aber Weiß bekommt in diesem Falle nicht einmal zwei Damen, da sein Stein e3 durch Dg1 × a7 unrettbar verloren geht, worauf nur eine Dame gegen eine Dame bleibt. — Dagegen kann Weiß nach dem Opfer

2. g1—f2 e3 × g1D

durch den Folgezug

3. Db8—a7

die schwarze Dame vermöge des Zugzwanges

3. Dg1—f2 etc.

4. Da7 × g1

erobern und zugleich den letzten Stein des Gegners, h2, sperren, sodaß Schwarz das Spiel verliert.

b)

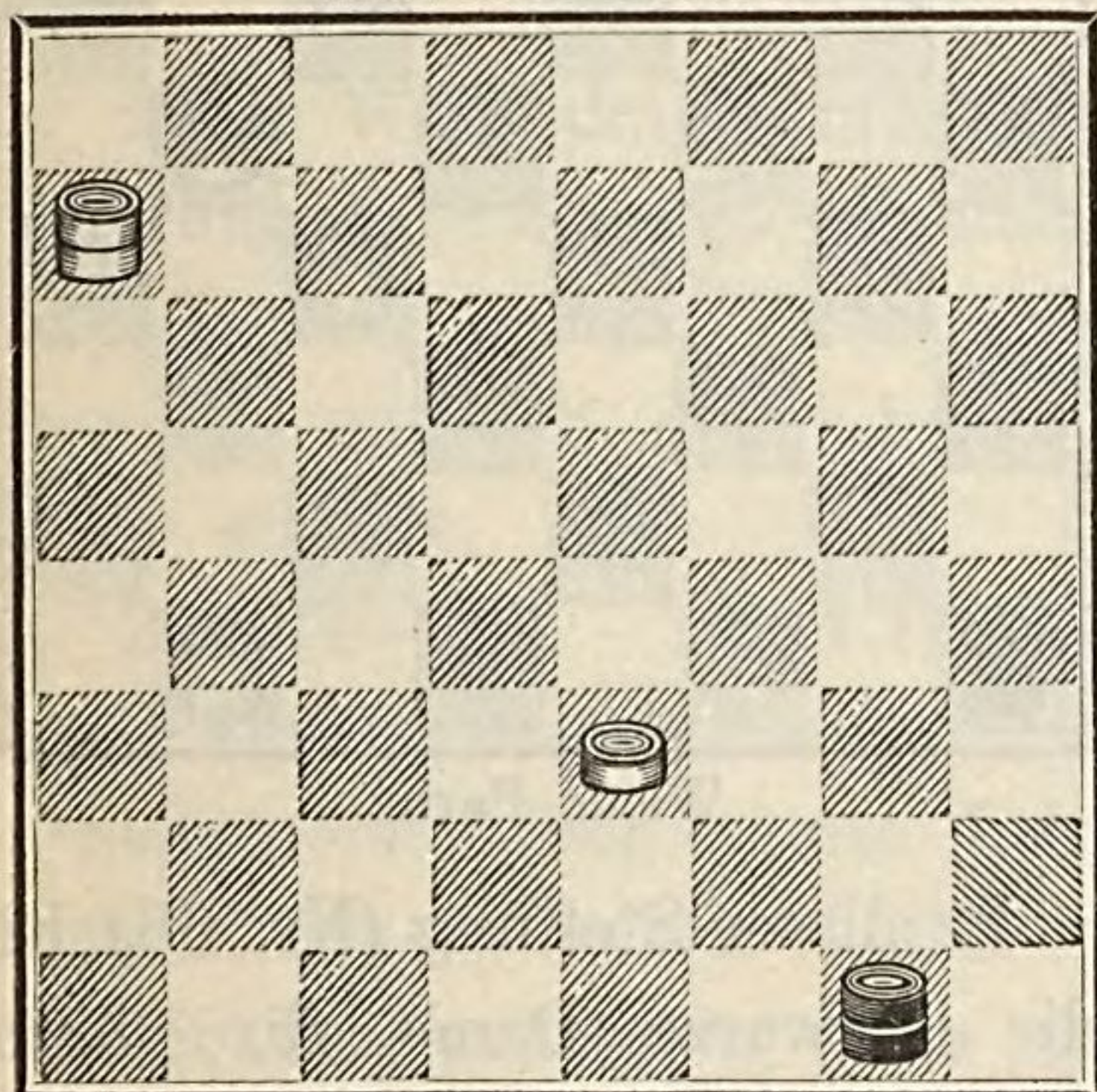
1. f4—g3

2. Db8—a7 g3—f2

3. g1 × e3 h2—g1D

Die jetzt erreichte Stellung

Schwarze Partei. Nr. 62.



Weiß Partei.

zeigt den einfachsten Fall der sogenannten Damenschlagfalle oder des Damenfanges:

Credner, Das Damespiel.

4. e3—d4

Die schwarze Dame muß diesen Stein nehmen:

4. Dg1 × c5 od. b6
und wird dann selbst geschlagen:

5. Da7 × d4.

Dasselbe Ziel, jedoch einen Zug später, konnte Weiß erreichen durch

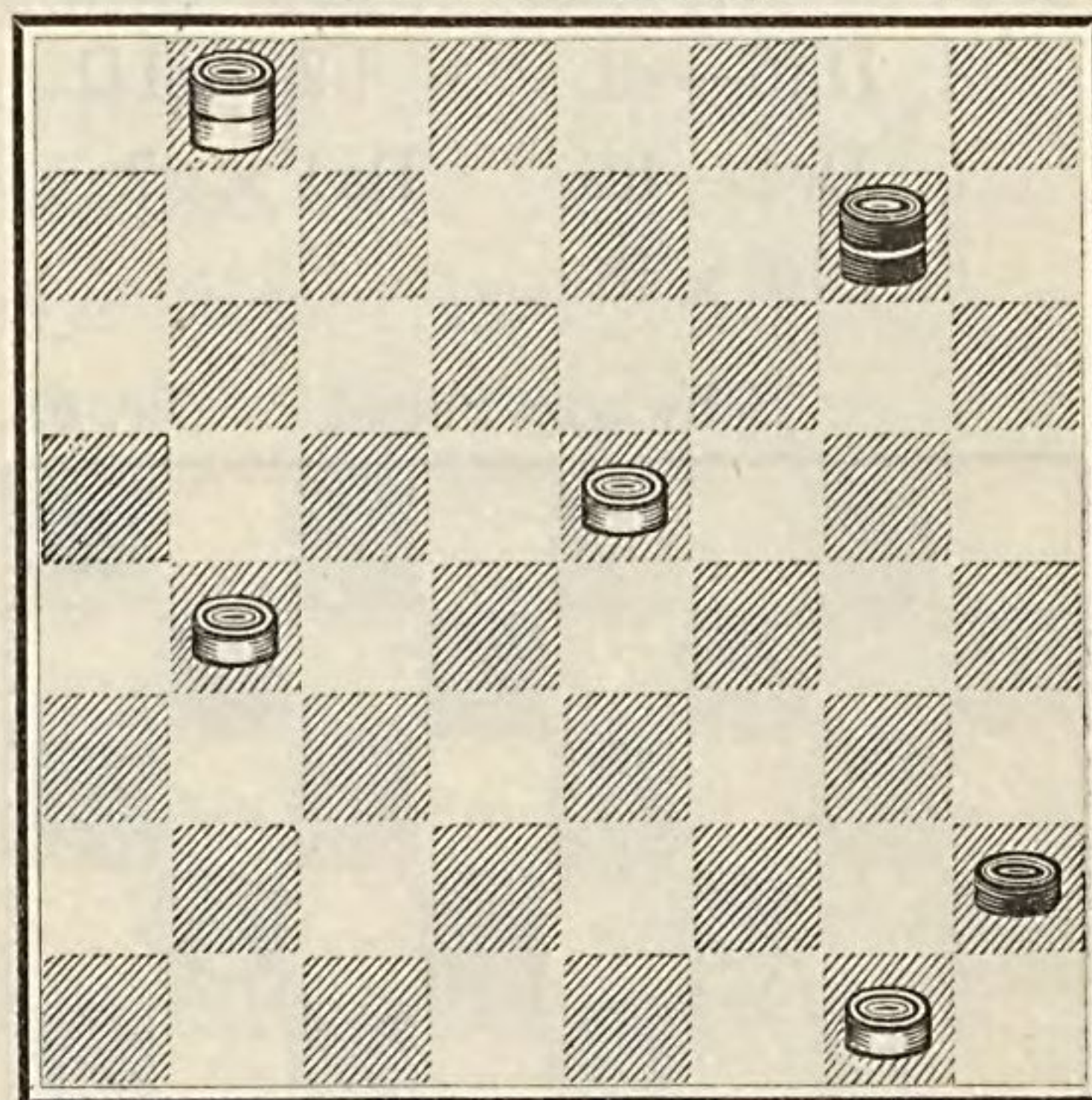
4. e3—f4 Dg1—h2

5. Da7—b8 Dh2 × e5

6. Db8 × f4.

Beide hier betrachtete Fälle des Damenfanges erscheinen in den nächstfolgenden drei Stellungen (Nr. 63—65) aus längerer Hand vorbereitet:

Schwarze Partei. Nr. 63.



Weiß Partei.

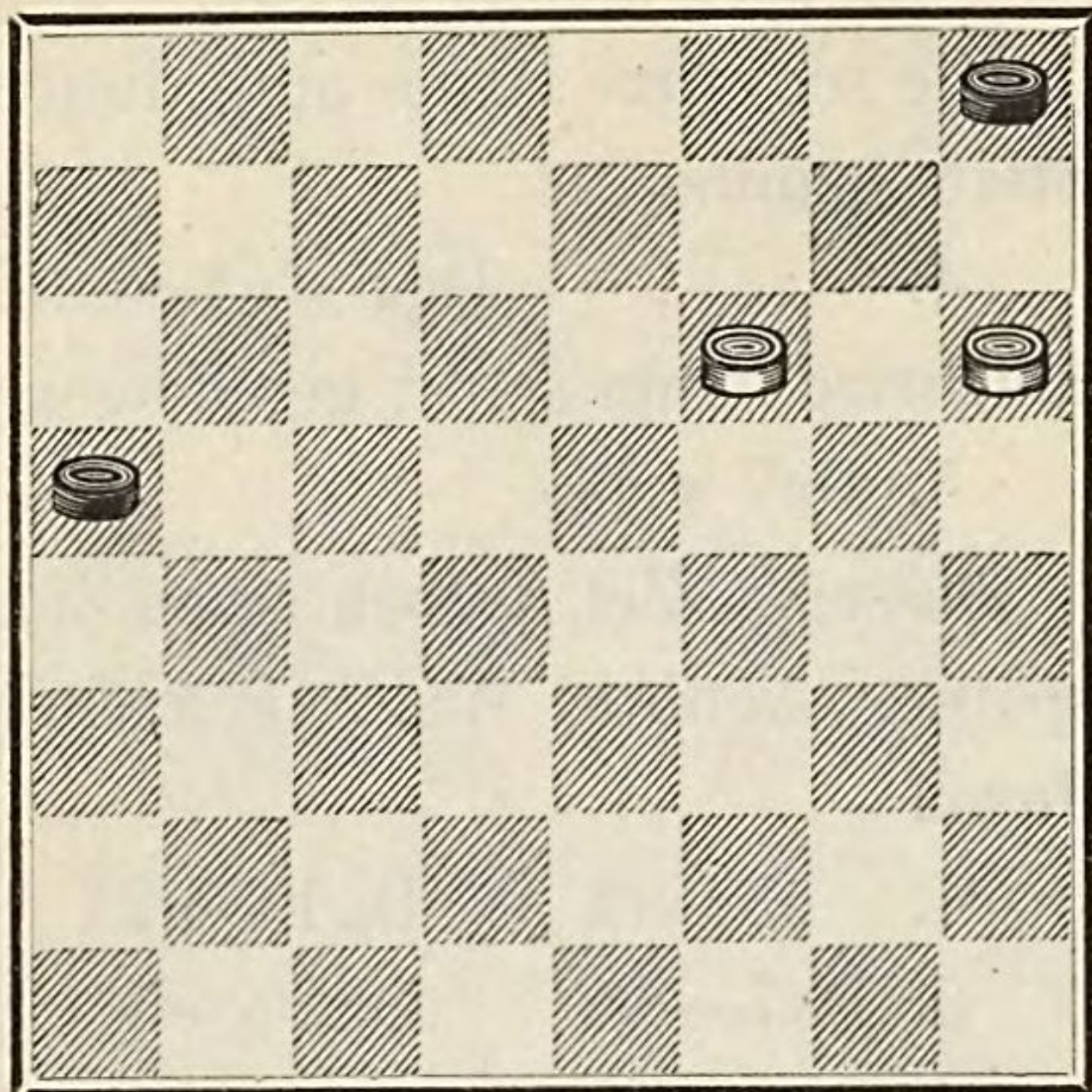
1. b4—c5 Dg7 × d4 × b6
(oder a7)

2. g1—f2 Db6 × g1

3. Db8—a7 Dg1—f2
(oder e3 etc.).

4. Da7 × g1.

Schwarze Partei. Nr. 64.



Weiße Partei.

1. h6—g7 a5—b4

2. g7—f8D b4—c3

Die Antwort b4—c3 führt nach
3. Df8—h6, a3—b2 zu demselben
Schlußspiel 4. Dh6—c1 etc.

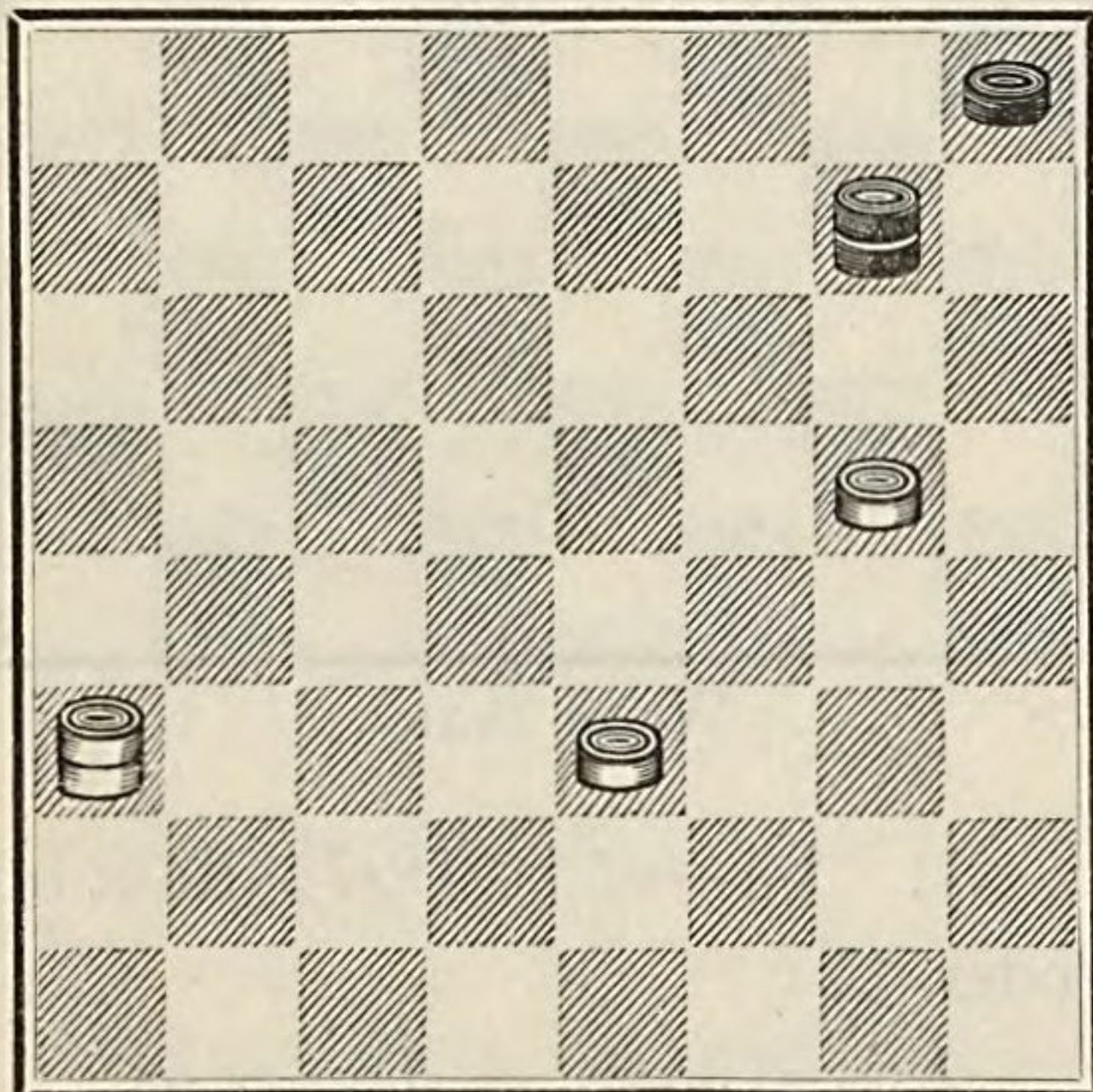
3. Df8—h6 c3—b2

4. Dh6—c1 b2—a1D

5. Dc1—h6 Da1 × g7

6. Dh6 × f8

Schwarze Partei. Nr. 65.



Weiße Partei.

1. Da3—f8 Dg7—h6

Bleibt die schwarze Dame statt

dessen in der langen Diagonale,
z. B. Dg7—e5 oder Dg7—c3 etc.,
so erreicht Weiß den Damenfang
unmittelbar durch 2. g5—f6,
D—× g7; 3. Df8 × h6.

2. e3—f4 h8—g7

3. Df8—e7 g7—f6

4. De7—a3 f6 × h4

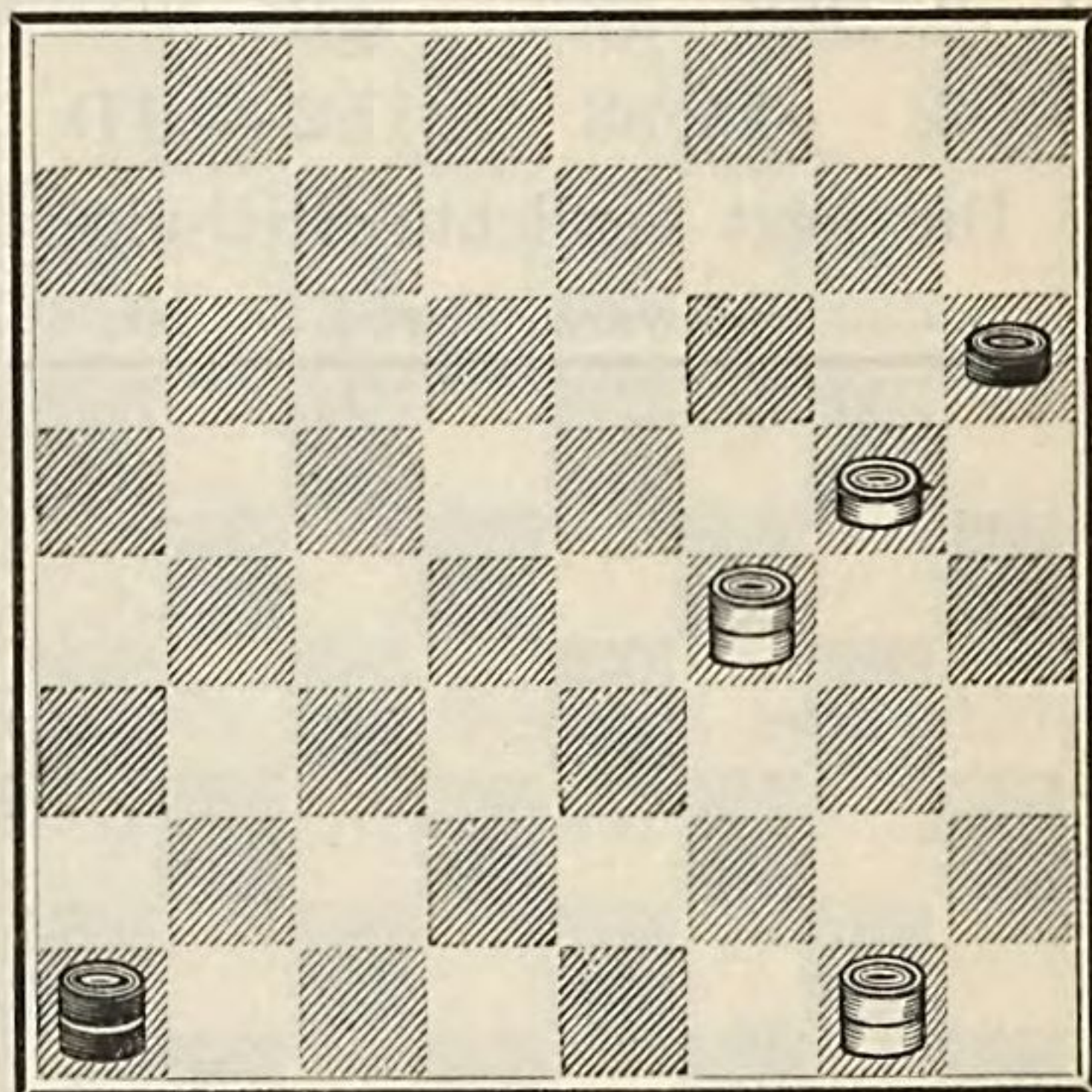
5. Da3—c1 Dh6 × e3

6. Dc1 × f4 h4—g3

7. Df4 × h2 und gewinnt.

Durch vorhergehende Drohung
sowie ferner durch mehrfache
Opferung kann natürlich die Vor-
bereitung des Damenfanges an
überraschender Feinheit gewin-
nen. Man sehe zunächst das fol-
gende Beispiel unter Nr. 66.

Schwarze Partei. Nr. 66.



Weiße Partei.

In dieser Stellung (Nr. 66) ist
die schwarze Dame für ihren
nächsten Zug an die schon vor-
her erwähnte lange oder große
Diagonale (die Linie a1 bis h8)
gebannt, d. h. sie muß in ihrem

nächsten Zuge eines der Felder dieser Linie betreten, es sei denn, daß sie durch mehrfaches Schlagen in demselben Gesamtzuge heraustreten könnte. Letzteres wäre z. B. der Fall, wenn hier Weiß unbedachtsam mit Df4—e5 beginnen wollte, worauf Schwarz mit Da1 × f6 × h4 antwortet.

Natürlich vermeidet Weiß den zwecklosen Zug und gründet vielmehr auf jenen Umstand, daß die schwarze Dame augenblicklich an die eine (große) Diagonale gebunden ist, seinen Plan für die Vorbereitung des Damenfanges, durch

1. Dg1—h2.

Bleibt nun die schwarze Dame innerhalb der unteren Hälfte der langen Diagonale (a1—d4), indem sie nach b2 oder c3 oder d4 zieht, also z. B.

1. Da1—d4,

so kann Weiß durch indirekte Opferung des Steines g5 sich einen Doppelschlag sichern, durch welchen er zugleich die schwarze Dame erobert:

2. Df4—d6 h6 × f4

3. Dh2 × e5 × a1.

Selbstverständlich konnte Weiß auch 2. Df4—c7, oder 2. Df4—b8 ziehen, außerdem auch 2. Df4—g3, um in dem letzteren Falle auf h6 × f4 mit 3. Dg3 × e5 × a1 den Doppelschlag auszuführen.

Dasselbe Ergebnis konnte auch bei 1. Da1—g7 sich herausstellen, z. B. durch

2. Df4—d6 h6 × f4

3. Dh2 × e5 × h8.

Zieht aber Schwarz im ersten Zuge, auf

1. Dg1—h2,

seine Dame in die entgegengesetzte Ecke, also

1. Da1—h8,

so kann nun Weiß von der vorigen Wendung mit indirektem Opfer und doppeltem Wiederschlagen nicht Gebrauch machen, da die schwarze Dame in der Ecke (h8) vor dem Geschlagenwerden sicher steht. Dagegen liegt in diesem Falle, zufolge der Vorbereitung im ersten Zuge des Weißen, die Möglichkeit einer eigentlichen Damenschlagfalle vor, durch welche mittelst des Opfers

2. g5—f6

die schwarze Dame eingefangen wird. Letztere muß nun doppelt schlagen

2. Dh8 × e5 × g3

und wird darauf durch

3. Dh2 × f4

von Weiß erobert.

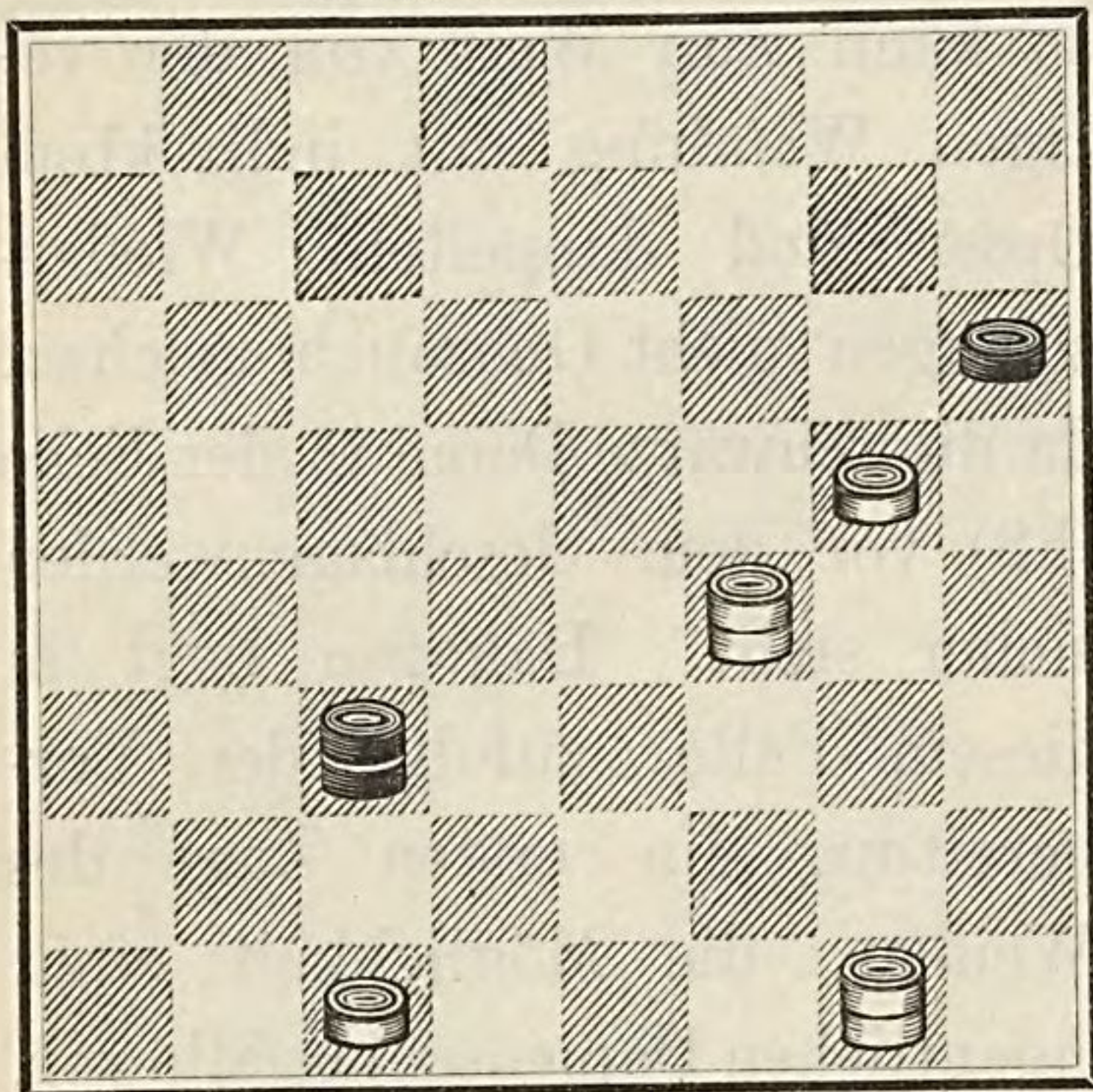
3. h6—g5

4. Df4 × h6 und gewinnt.

Man bemerke noch, daß diese Wendung in dem Falle von 1. Dg1—h2, Da1—g7 ebenfalls möglich gewesen wäre.

In dem soeben betrachteten Beispiele war die schwarze Dame durch ihren Eckstand (auf a1) von vornherein an die eine Diagonale gebunden. Ist solches nicht der Fall, so kommt es mitunter darauf an, durch ein Voropfer erst die Dame in eine derartige Lage zu versetzen, wie das Beispiel unter Nr. 67 zeigt.

Schwarze Partei. Nr. 67.



Weiße Partei.

1. c3—b2 Dc3×a1

Zöge Weiß hier sofort 1. Dg1—h2, so kann Schwarz seinen Plan, durch Dc3—a5, vereiteln.

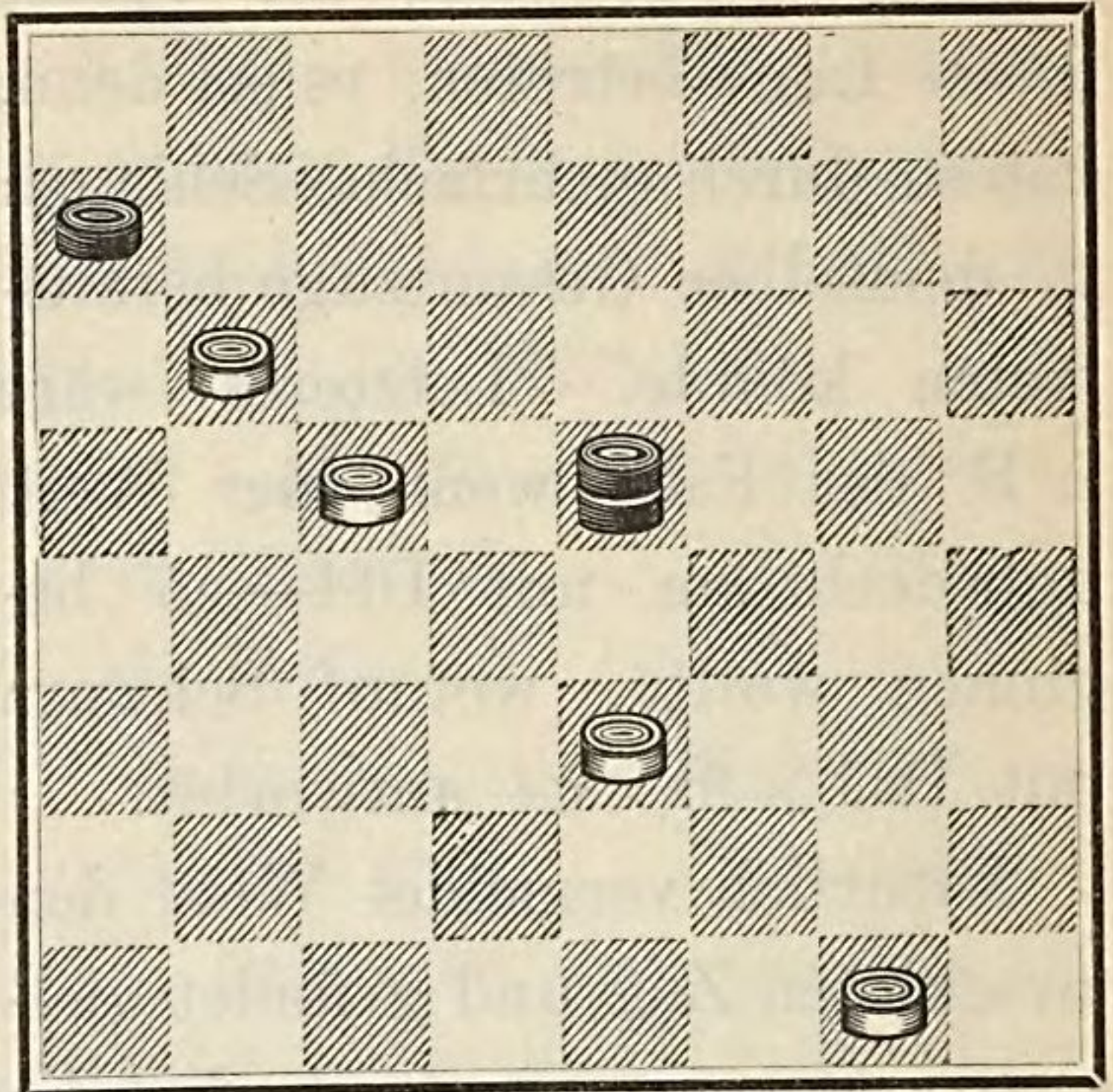
2. Dg1—h2 u. s. w. genau wie in dem Falle der Stellung Nr. 66. (Vgl. Nr. 68.)

(Diagramm 68.)

1. b6—c7 De5×b8

Durch dieses Voropfer von Weiß wird die schwarze Dame auf dem Felde b8, weil das Feld a7 besetzt ist, an die Diagonale b8—h2 gebunden, innerhalb welcher

Schwarze Partei. Nr. 68.



Weiße Partei.

nun von Weiß die Schlagfalle vorbereitet werden kann.

2. g1—h2 Db8—c7 od. d6, e5.

3. e3—f4 D—×g3

4. h2×f4 a7—b6

5. c5×a7, — oder

2. g1—h2 a7—b6

3. c5×a7 Db8—c7, d6, e5

4. e3—f4 u. s. w.

Noch künstlicher erscheint die Beschränkung der Dame auf eine Diagonale in dem Beispiel Nr. 69.

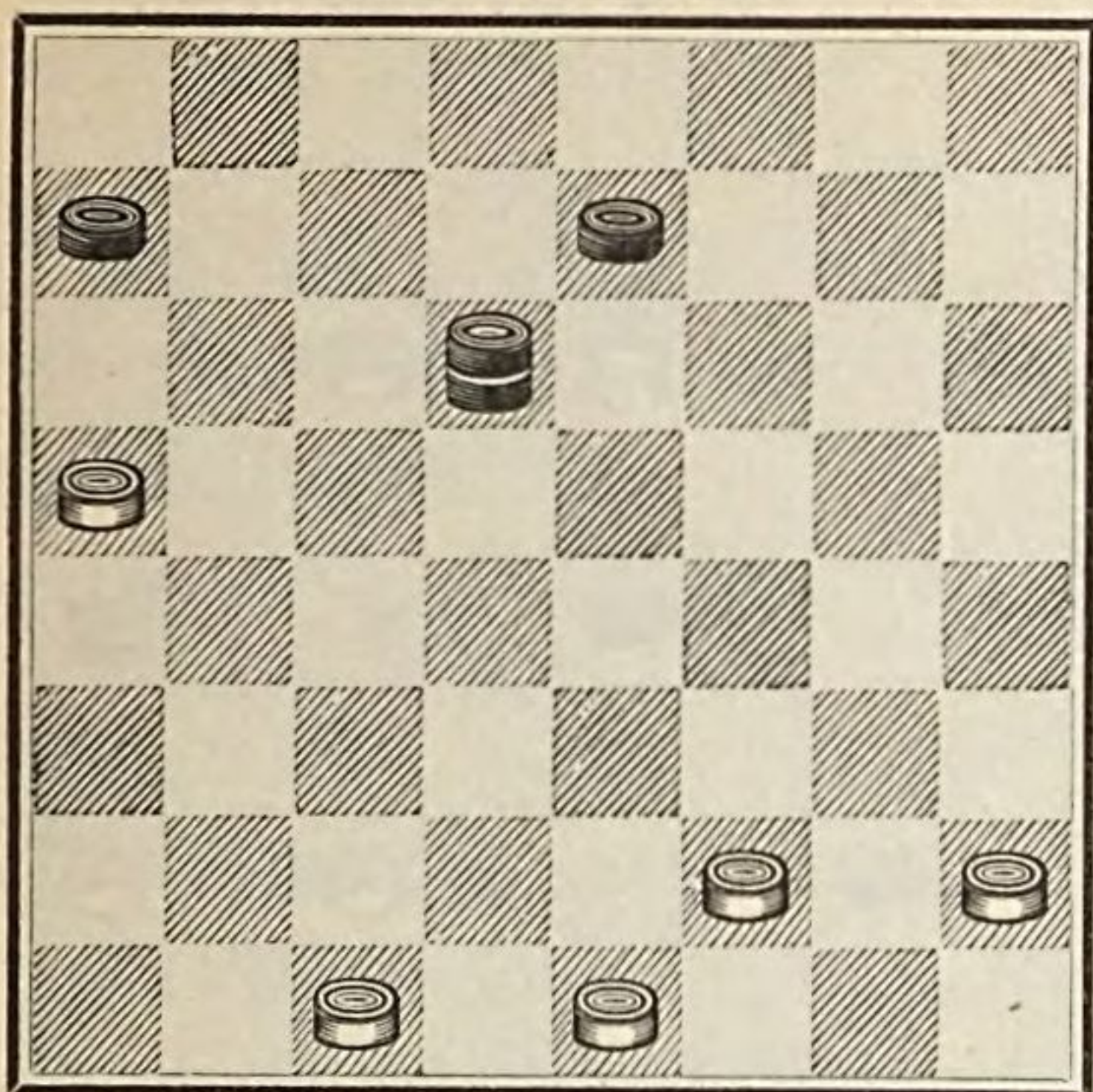
(Diagramm 69.)

1. a5—b6 a7×c5

Durch dieses Voropfer, welches der schwarzen Dame die Felder in der Richtung nach a3 benimmt, wird sie auf die andere Diagonalrichtung (b8—h2) eingeschränkt, in welcher nun die Schlagfalle gesichert ist:

2. f2—g3 c5—d4 od. Dd6—b8 etc.

Schwarze Partei. Nr. 69.



Weiße Partei.

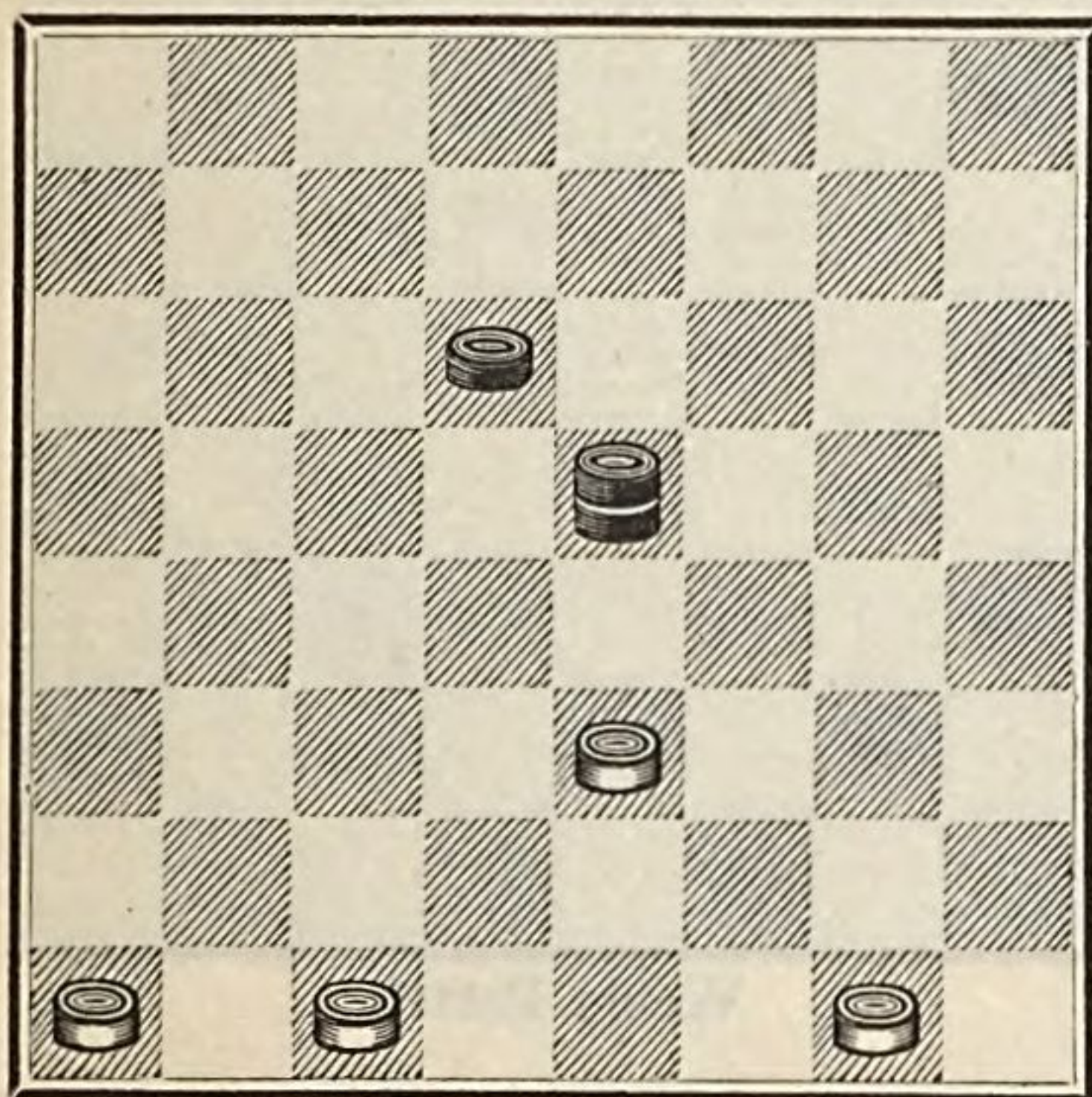
3. g3—f4 D—×g3

4. h2×f4 und gewinnt.

Andere Fälle, in denen die Dame auf eine bestimmte Diagonalrichtung für das entscheidende Opfer zum Damenfang nicht beschränkt werden kann, gestatten dafür mitunter die Möglichkeit, durch ein Zwischenopfer die Dame wieder in die verlassene Opferrichtung zurückzuzwingen.

In der Stellung Nr. 70

Schwarze Partei. Nr. 70.



Weiße Partei.

droht Weiß mit dem Anfangszuge

1. c1—d2

die schwarze Dame, falls sie in der großen Diagonale (z. B. bei d6—c5 oder mit De5—f6) verbleibt, durch 2. d2—c3, D—×b2; 3. a1×c3 einzufangen. Schwarz antwortet deshalb

1. De5—h2.

Nun zwingt aber Weiß durch das Opfer

2. e3—f4 Dh2×e5

die schwarze Dame in die verhängnisvolle Diagonale zurück, worauf die entscheidende Wendung mit

3. d2—c3 De5×b2

erfolgen kann:

4. a1×c3 d6—e5

5. g1—f2 e5—f4

6. c3—b4 u. s. w., nicht aber 6. c3—d4 wegen der dann möglichen Brillenstellung f4—e3 etc.

Das nächstfolgende Beispiel vereinigt gewissermaßen beide Fälle der Beschränkung auf eine Diagonale und der Zurückzwingung in dieselbe.

(Diagramm 71.)

1. f4—g5 Df6×h4

2. g3—f4 Dh4—d8

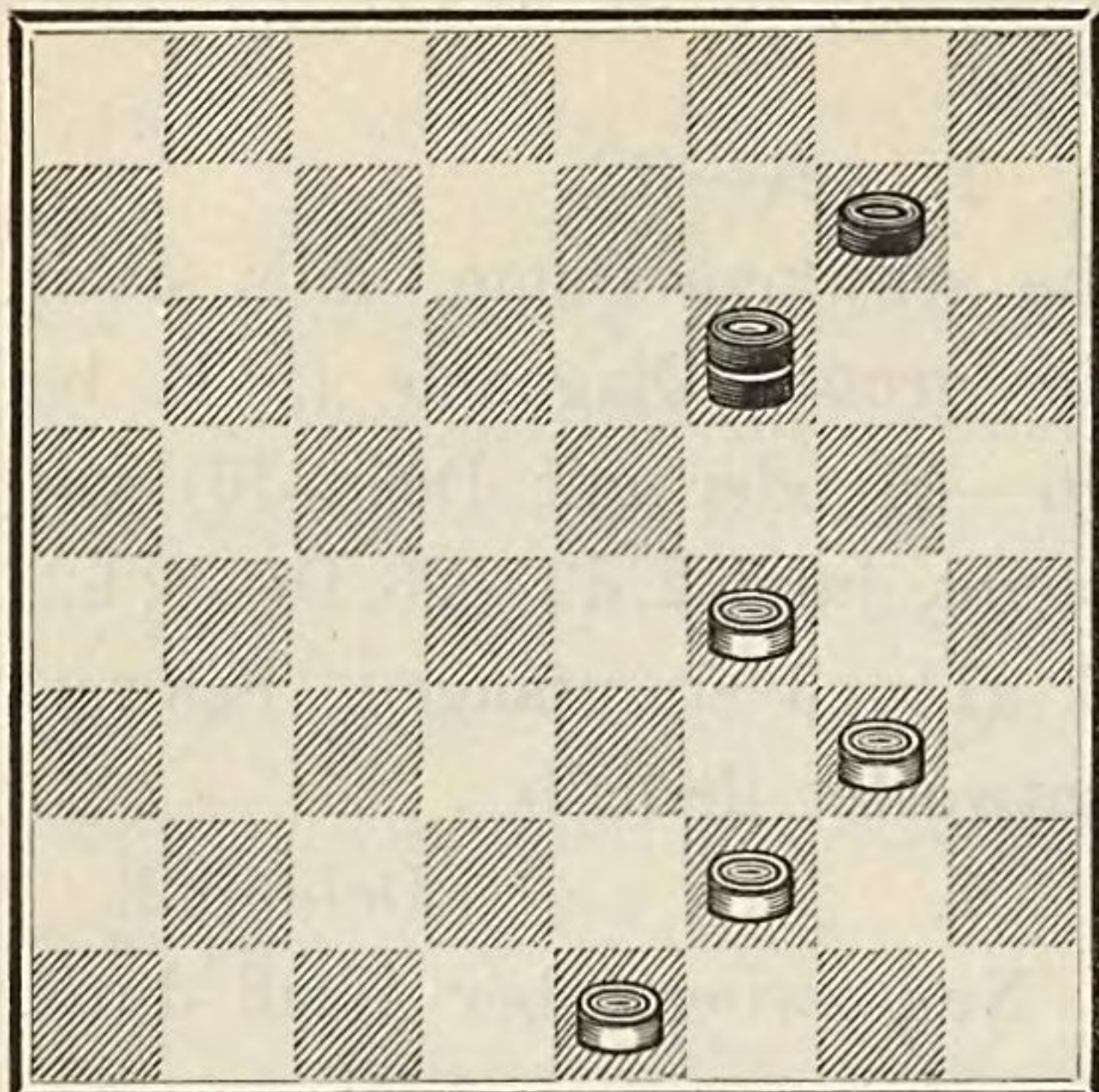
3. f4—g5 Dd8×h4

4. f2—g3 Dh4×f2

5. e1×g3 g7—f6

6. g3—f4 und Weiß hat das

Schwarze Partei. Nr. 71.



Weiße Partei.

für den Gewinn entscheidende Tempo.

Der anscheinend hier ebenfalls zum Ziele führende Anfang 1. g3—h4, auf welchen z. B. bei Df6—c3 die schwarze Dame durch 2. f4—e5, Dc3 × f6 auf das Feld f6 zurückgeholt und von dort durch das Zwischenopfer 3. h4—g5 in die Schlagfalle gezogen werden kann, würde indessen an dem besseren Zuge Df6—d4, wegen 2. f4—e5, Dd4 × g1 (statt Dd4 × f6) scheitern.

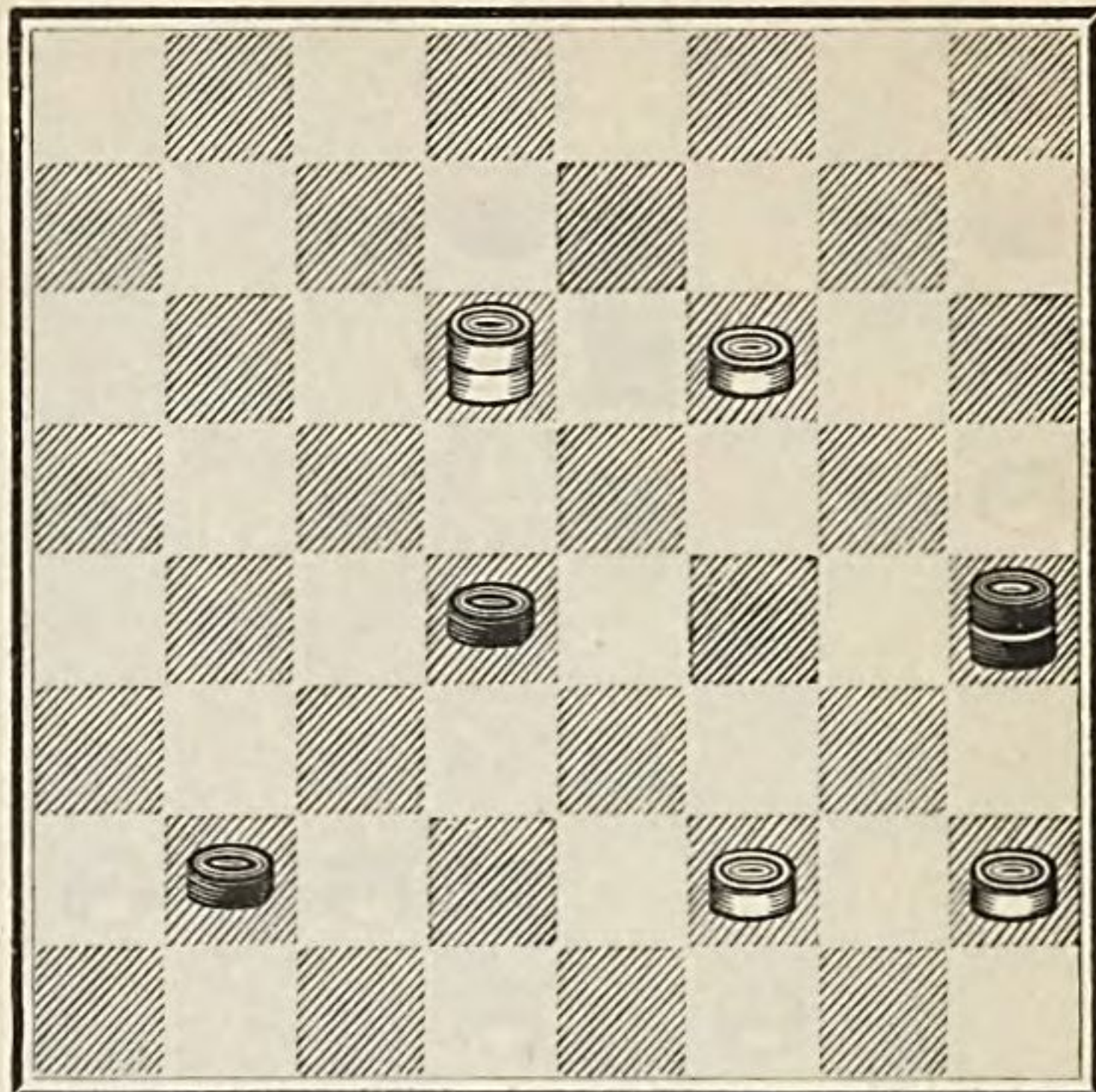
Über die Einleitung des Damenfanges durch eine Verbindung von indirekten und direkten Opfern zu dem Zwecke entscheidenden Wiederschlagens, sehe man folgende zwei einander gleichartige Beispiele, unter Nr. 72 und 73:

(Diagramm 72.)

1. Dd6—e7 Dh4 × e1

Indirektes Opfer, des Steines

Schwarze Partei. Nr. 72.



Weiße Partei.

f2, zur Vorbereitung der später entscheidenden Schlagstellung.

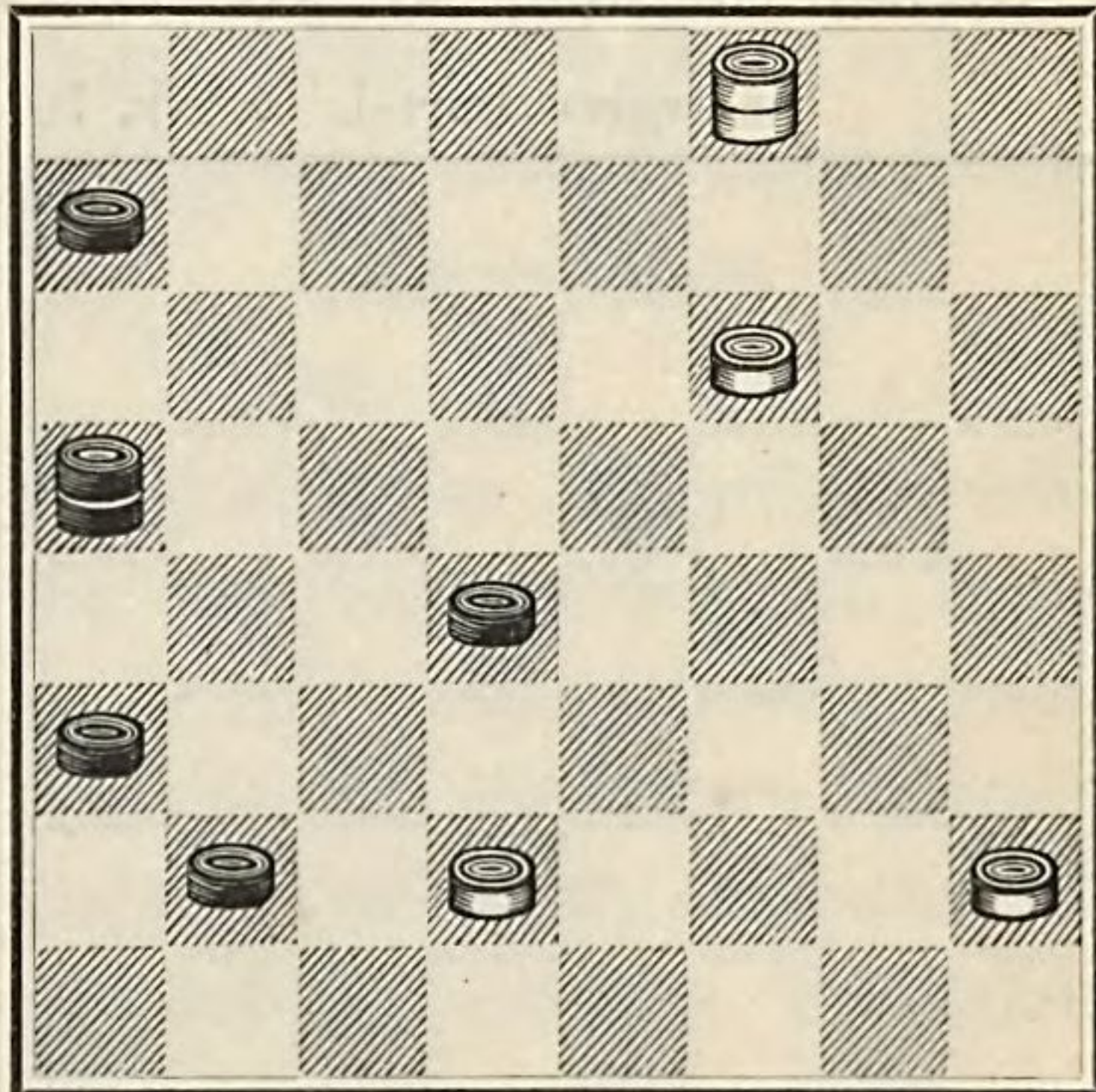
2. h2—g3 De1 × h4

Direktes Opfer, des Steines h2, zur Zurückholung der feindlichen Dame in die Stellung der Schlagfalle.

3. De7—d8 Dh4 × e7

4. Dd8 × f6 × c3 × a1 und gewinnt.

Schwarze Partei. Nr. 73.



Weiße Partei.

1. Df8—e7 Da5 × e1

Indirektes Voropfer zur Vorbereitung der Schlagfalle.

2. h2—g3 De1 × h4

Direktes Opfer zur Heranholung der feindlichen Dame in die Linie der Schlagfalle.

3. De7—d8 Dh4 × e7

4. Dd8 × f6 × c3 × a1

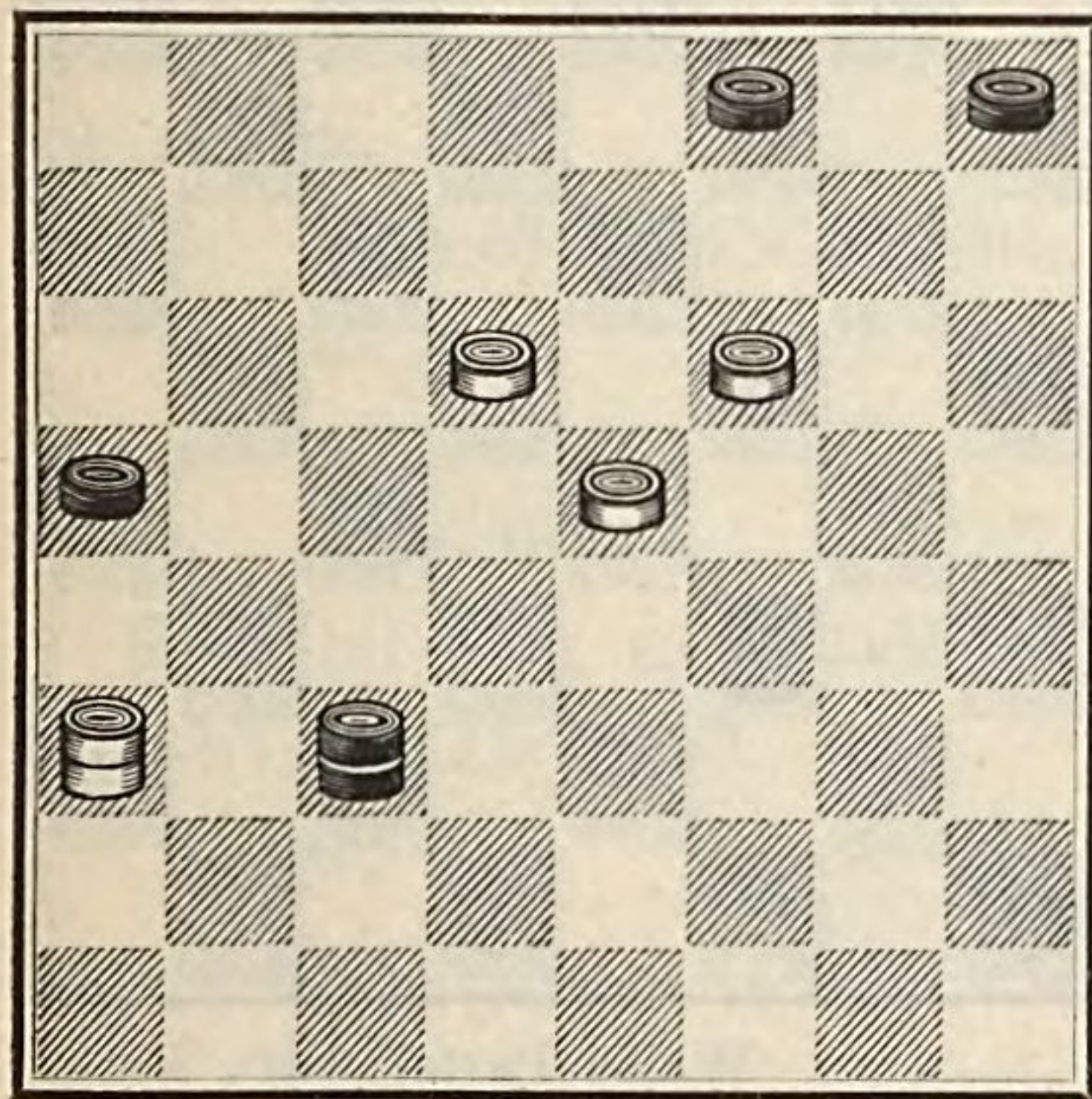
4. a7—b6

5. Da1—e5

Ein Fehler wäre hier 5. Da1—d4 wegen b6—c5; 6. Dd4 × b6, a3—b2; 7. Db6 × d4, b2—c1D, und das Spiel ist remis; nicht aber b2—a1D wegen 8. Dd4—h8 mit dem entscheidenden Tempo für Weiß.

Ein anderes Beispiel, in welchem nach verschiedenen Voropfern dann in dem Gesamtzuge des Wiederschlagens die feindliche Dame zuletzt genommen wird, zeigt die Stellung unter Nr. 74:

Schwarze Partei. Nr. 74.



Weiße Partei.

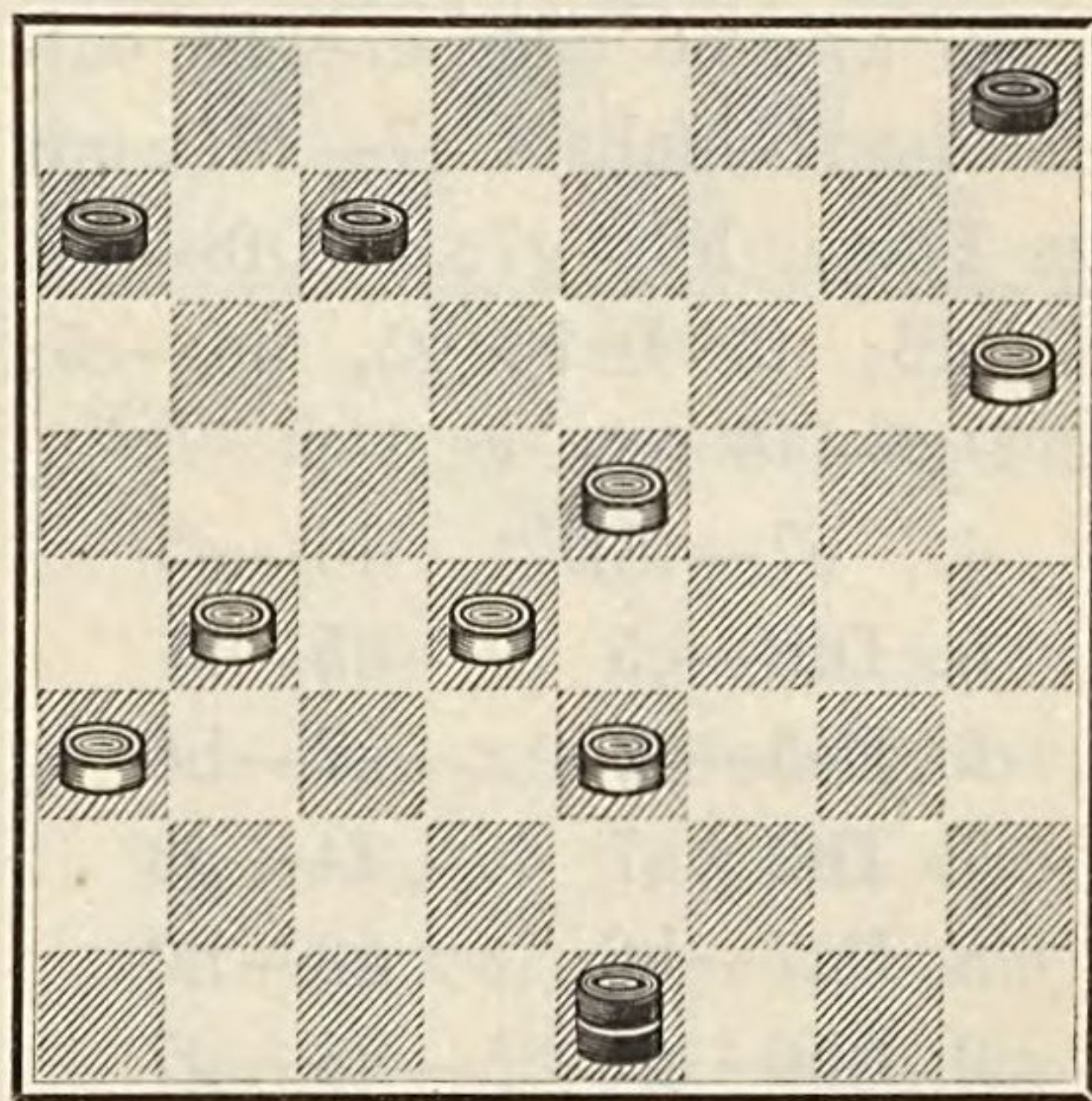
1. d6—e7 f8 × d6 × f4

2. Da3—c1 Dc3 × g7

3. Dc1 × h6 × f8 und Weiß gewinnt.

Das nächstfolgende Spiel, unter Nr. 75, veranschaulicht den Fall, wie die feindliche Dame nach der Annahme direkter und indirekter Opfer sich dem Wiederschlagen auf einem Felde stellen muß, welches sie gemäß dem Schlaggesetze (vgl. Seite 26, Stellung 21) nicht überschreiten darf.

Schwarze Partei. Nr. 75.



Weiße Partei.

1. d4—c5 De1 × a5

Indirektes Voropfer zur Vorbereitung der entscheidenden Schlagstellung.

2. a3—b4

In Gemäßheit des Schlaggesetzes (S. 23) darf nun die schwarze Dame sich nicht mit den beiden Schlagfällen Da5 × c3 × f6 begnügen, sie muß vielmehr drei Steine und zwar durch

2. Da5 × d2 × f4 × d6

schlagen. Auf diesem Punkte muß sie in ihrem Schlagzuge einhalten, da sie durch weiteres Schlagen nämlich des auf c5 stehenden weißen Steines (Dd6 × b4 oder a3) das Feld b4, auf welchem ein im selben Schlagzuge bereits geschlagener Stein gestanden hat, beziehen oder überschreiten würde, was nicht angeht.

3. c5 × e7 und Weiß erzielt den Gewinn:

3. c7—d6

Bei a7—b6 oder c7—b6 entscheidet ebenfalls 4. e7—f8D, mit der Folge: h8—g7; 5. Df8—e7, g7—f6; 6. De7 × g5, b6—c5; 7. Dg5—f6 u. s. w.

4. e7—f8D d6—e5

5. Df8—c5 e5—f4

6. Dc5—f2 a7—b6

7. Df2 × a7 f4—g3

8. Da7—b6 g3—h2

9. Db6—g1 h8—g7

10. h6 × f8

Zum Schluß folgen hier noch einige interessante Beispiele besonders verwickelter Opferwendungen, welche zugleich als gestellte Aufgaben dienen mögen.

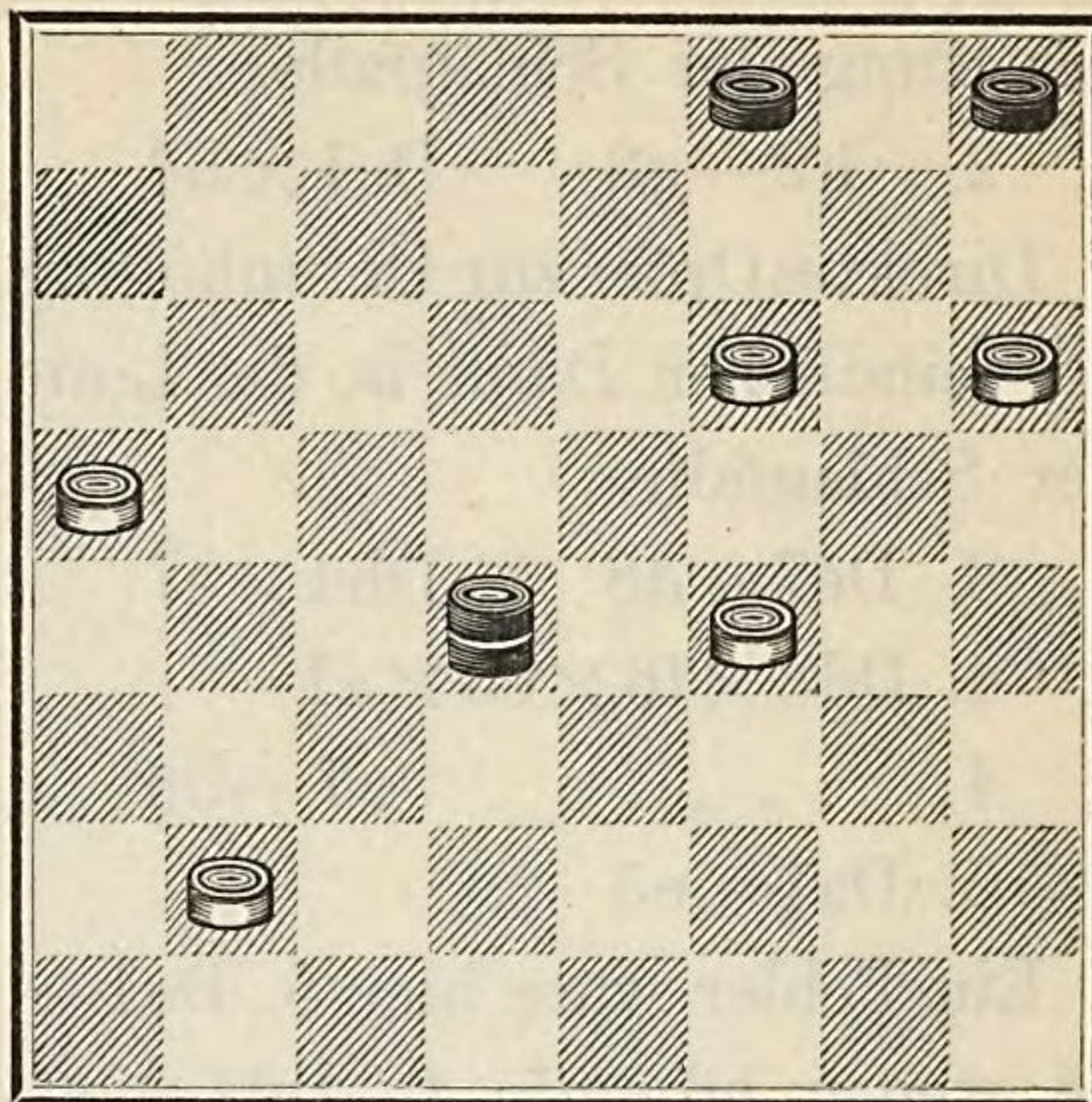
(Diagramm 76.)

1. f4—e5 Dd4 × a1

2. e5—d6 Da1 × g7

Indirekte Voropfer zum ungestörten Vorgehen des Steines f4 für dessen entscheidende Aufopferung auf dem Felde e7.

Schwarze Partei. Nr. 76.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt.

3. d6—e7 f8 × d6

4. h6 × f8D d6—e5

5. Df8—c5 e5—f4

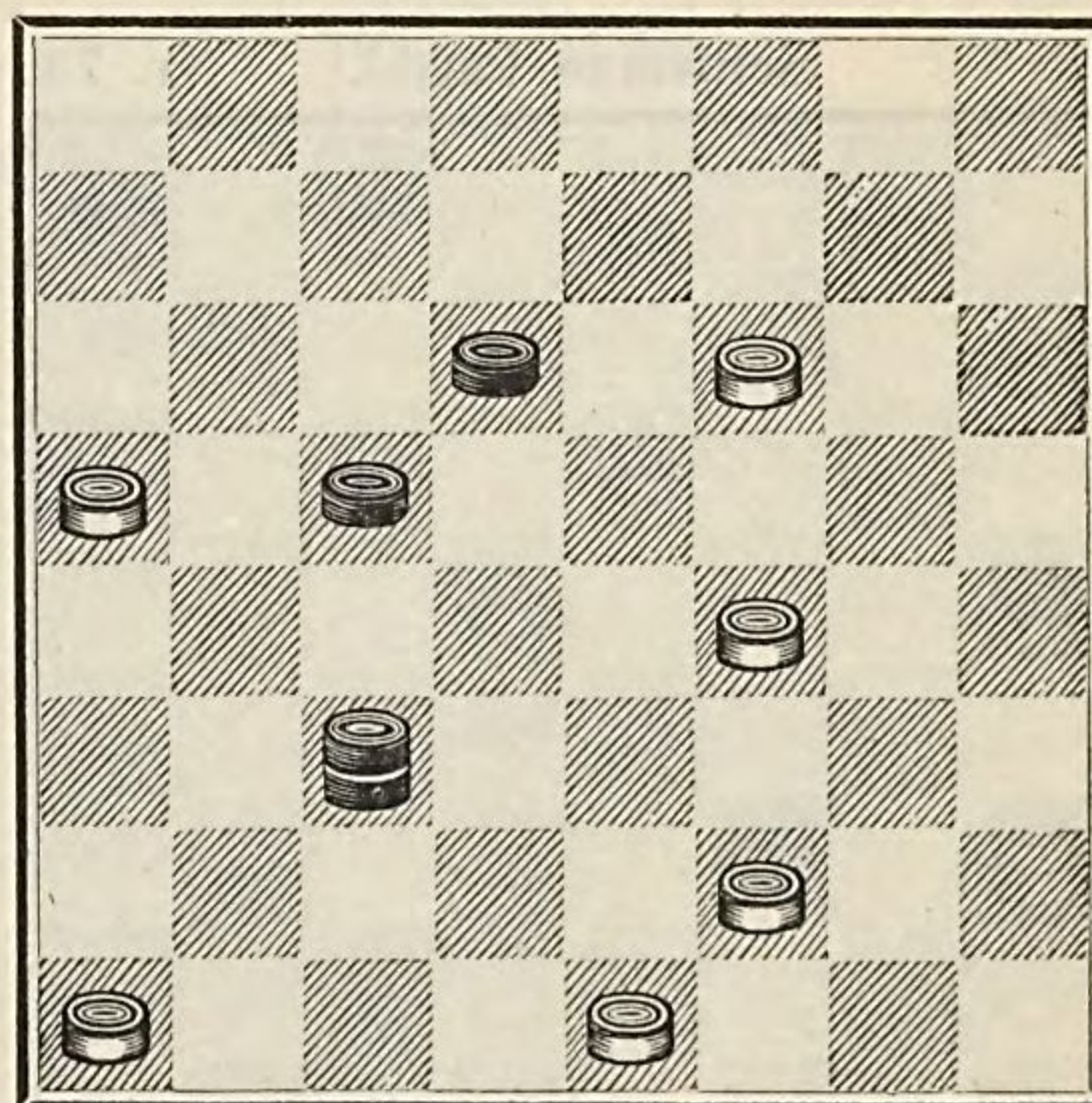
6. a5—b6 f4—g3

7. b6—c7 g3—f4

8. Dc5 × g1 h8—g7

9. c7—d8D und gewinnt.

Schwarze Partei. Nr. 77.

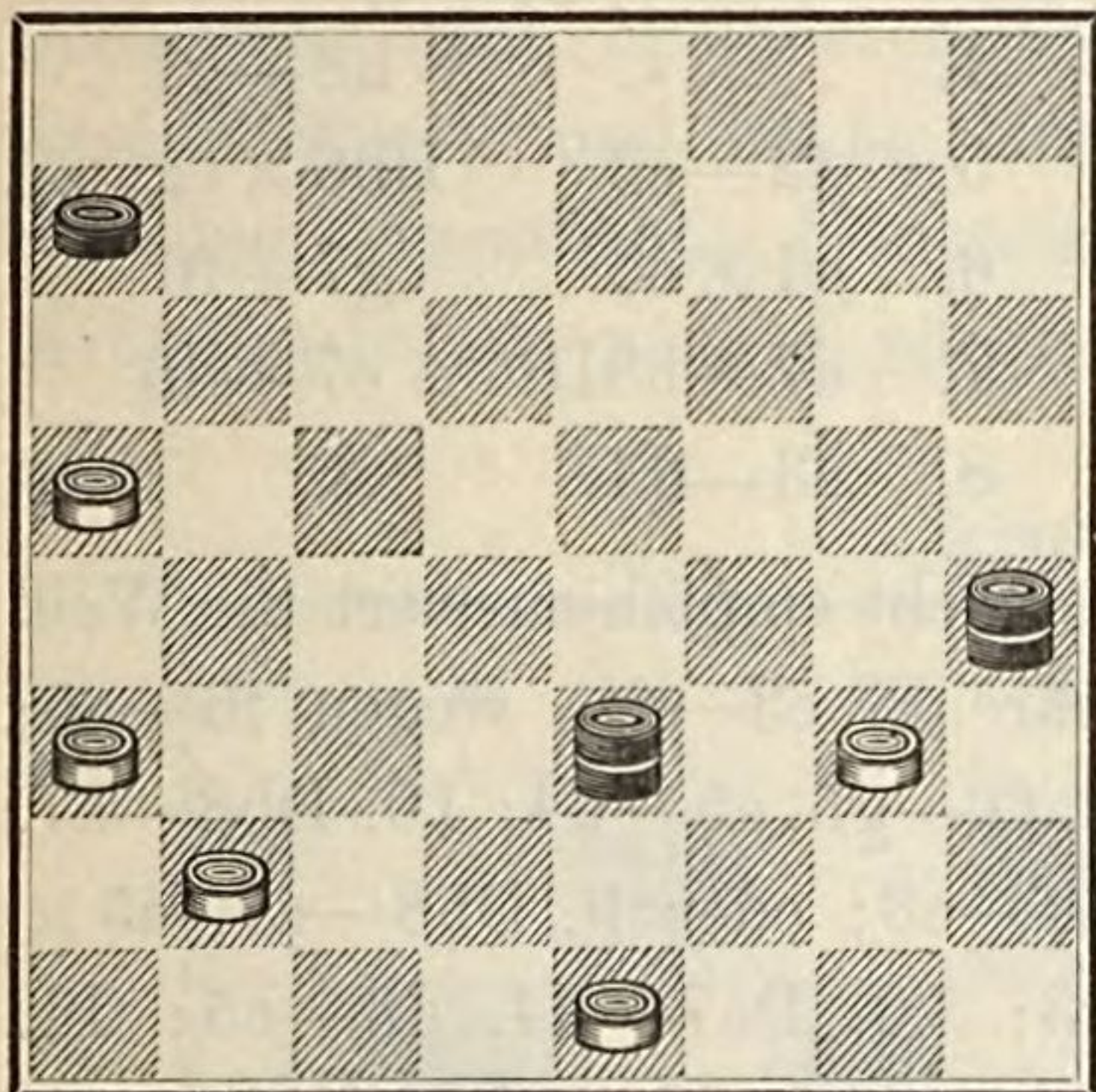


Weiße Partei

Weiß am Zuge erzwingt den Gewinn in sechs Zügen.

1. f4—e5 d6 × f4
2. f6—g7 Dc3 × b8
3. f2—e3 f4 × d2
4. e1 × c3 Dh8 × b2
5. a1 × c3 c5—d4
6. c3 × e5 und gewinnt.

Schwarze Partei. Nr. 78.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt in acht Zügen.

1. e1—f2 Dc3 × g1

Voropfer, um das Feld e1 für den zu erzwingenden Doppelschlag der schwarzen Dame h4 (über e1 nach b4) zu räumen d. h. frei zu stellen.

2. b2—c3 Dh4 × e1 × b4
3. a3 × c5 Dg1 × b6
4. a5 × c7 a7—b6
5. c7—d8D b6—c5

Falls b6—a5, so 6. Dd8—e7, a5—b4; 7. De7 × a3.

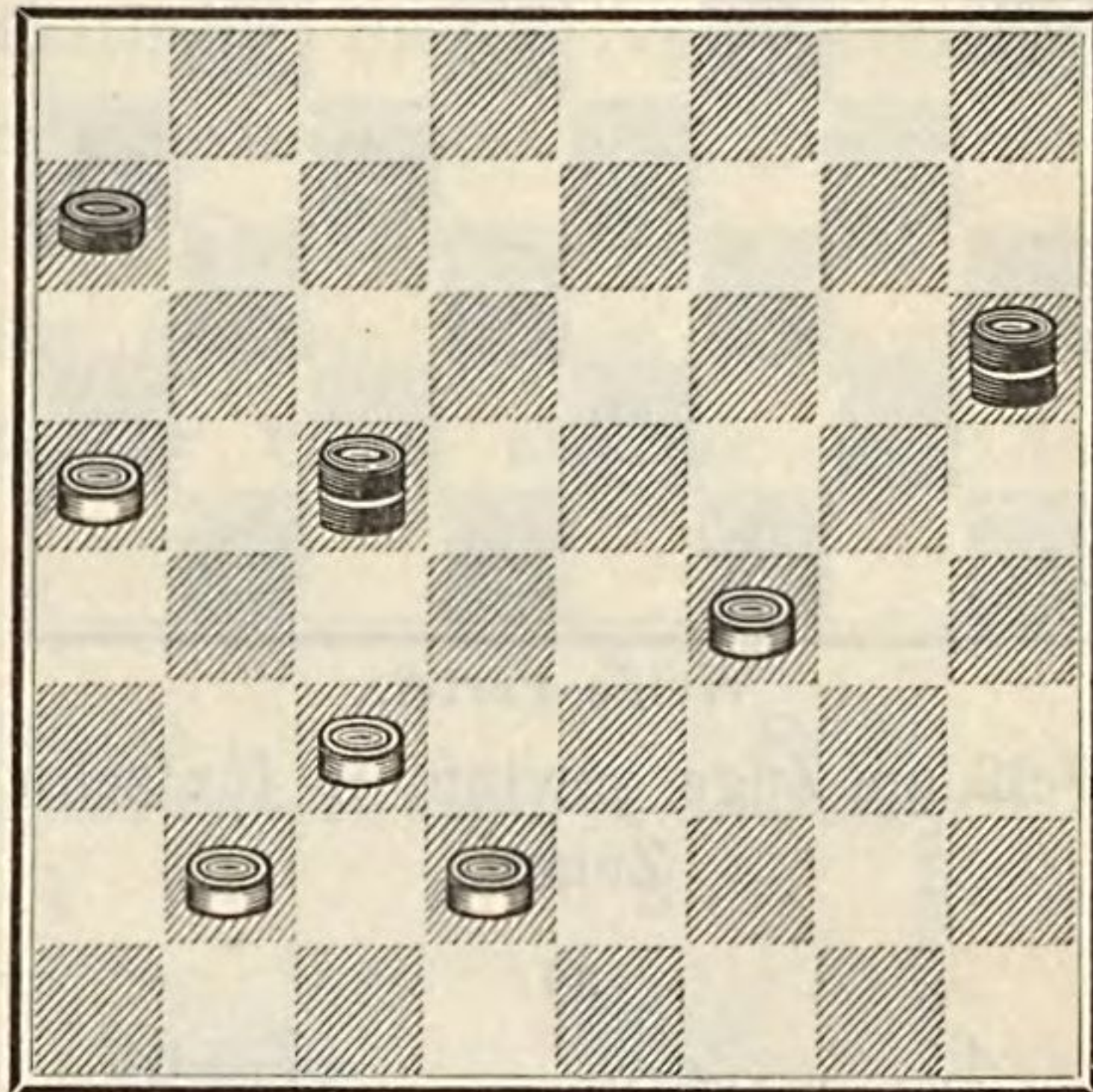
6. Dd8—a5 c5—d4
7. Da5—d2 d4—c3

(oder e3)

8. Dd2 × b4 oder f4 und gewinnt.

In etwas anderer Form und Aufstellung erscheint derselbe Gedanke dieses Spieles bei der nächstfolgenden Stellung (Nr. 79).

Schwarze Partei. Nr. 79.



Weiße Partei.

Weiß zieht und gewinnt in acht Zügen.

1. d2—e3 Dc5 × f2
2. b2—a3 Dh6 × d2 × b4
3. a3 × c5 Df2 × b6
4. a5 × c7 a7—b6
5. c7—d8D b6—c5
6. Dd8—a5 u. s. w. wie im

vorigen Spiele.

Noch verwickelter zeigt sich die gleiche Wendung in Stellung Nr. 80.

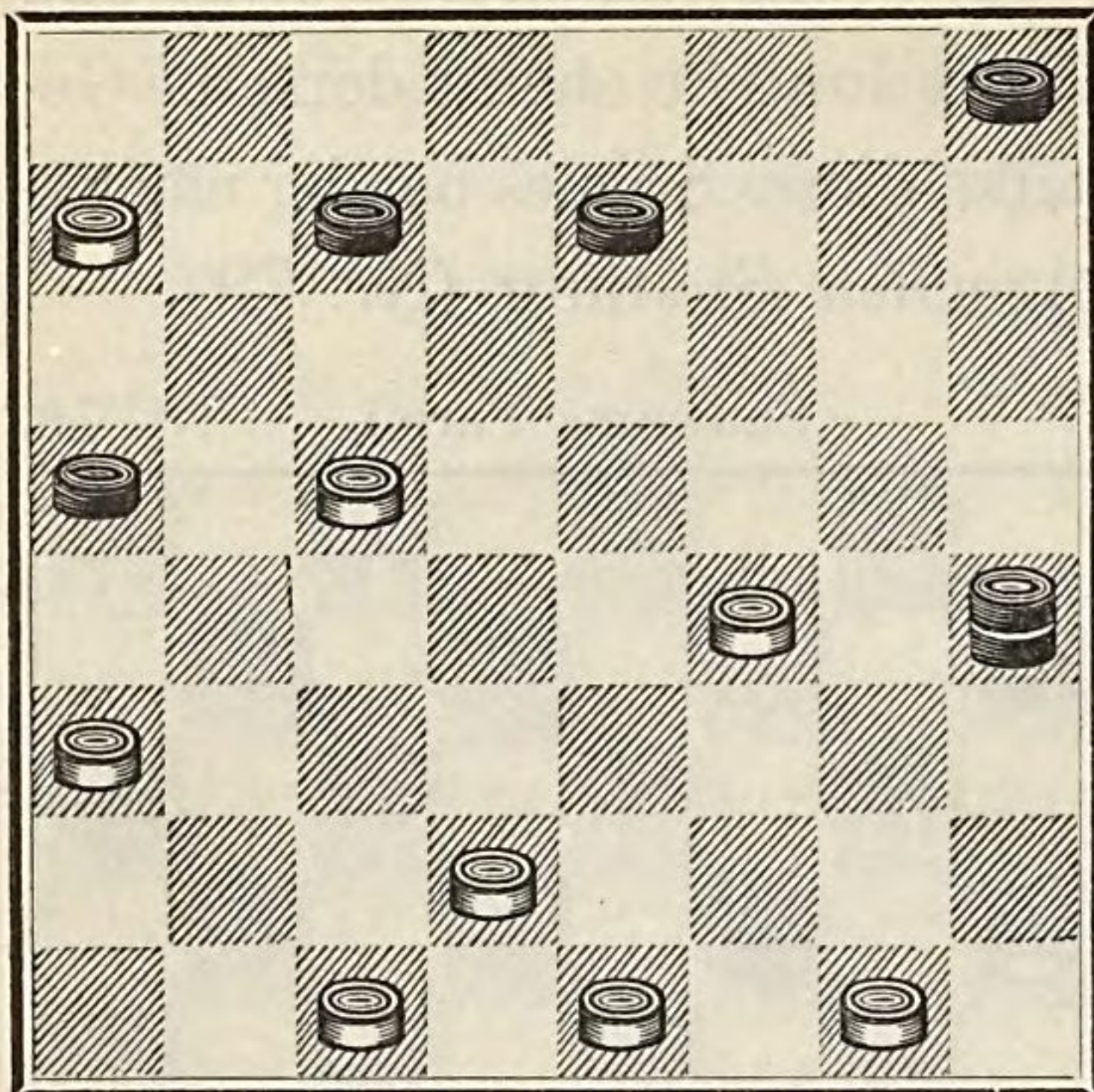
(Diagramm 80.)

1. f4—g5 Dh4 × f6

Falls sofort 1. a7—b8D, so e7—f6; 2. Db8 × e5 × g7, h8 × f6 u. s. w.

2. c1—b2 Df6 × a1
3. d2—c3 Da1 × d4 × b6
4. e1—f2

Schwarze Partei. Nr. 80.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt in fünfzehn Zügen.

a)

4. e7—d6

Falls a5—b4, so zunächst 5. a3 × c5, Db6 × d4; 6. f2—e3 etc.; falls aber h8—g7, so vgl. Fortsetzung b).

5. f2—e3 Db6 × f2

6. g1 × e3 d6—c5

Falls h8—g7, so 7. a7—b8D, g7—f6; 8. c3—d4, f6—g5; 9. d4—e5, d6 × f4; 10. Db8 × d6 × g3, g5—h4; 11. Dg3—h2 und Weiß gewinnt.

7. a7—b8D c7—b6

8. Db8—e5 a5—b4

9. De5—f6 b4—c3

10. Df6 × b2 b6—a5

11. Db2—e5 a5—b4

12. De5—d4 b4—c3

13. Dd4 × b2 c5—b4

14. a3 × c5 h8—g7

15. Db2 × h8 u. Weiß gewinnt.

b)

4. h8—g7

5. f2—e3 Db6 × f2

6. g1 × e3 g7—f6

7. a7—b8D e7—d6

8. e3—d4

Nicht empfehlenswert für Weiß wäre 8. e3—f4, wegen f6—e5; 9. f4—g5, e5—d4; 10. Db8—a7, d4—c3; oder 9. Db8—a7, e5 × g3; 10. Da7—d4, d6—c5; 11. Dd4 × b6 × d8, g3—f2 u. s. w. mit Remis-Ausgang.

8. f6—g5

Falls d6—e5, so 9. Db8 × d6 × f4 und Weiß gewinnt; — falls aber d6—c5, so 9. d4 × b6 × d8D, nicht jedoch 9. Db8 × e5 × g7, wegen c5 × e3; 10. Dg7—d4, e3—d2 und Schwarz macht remis.

9. d4—e5 d6 × f4

10. Db8 × d6 × g3 g5—h4

11. Dg3—f4 u. Weiß gewinnt.

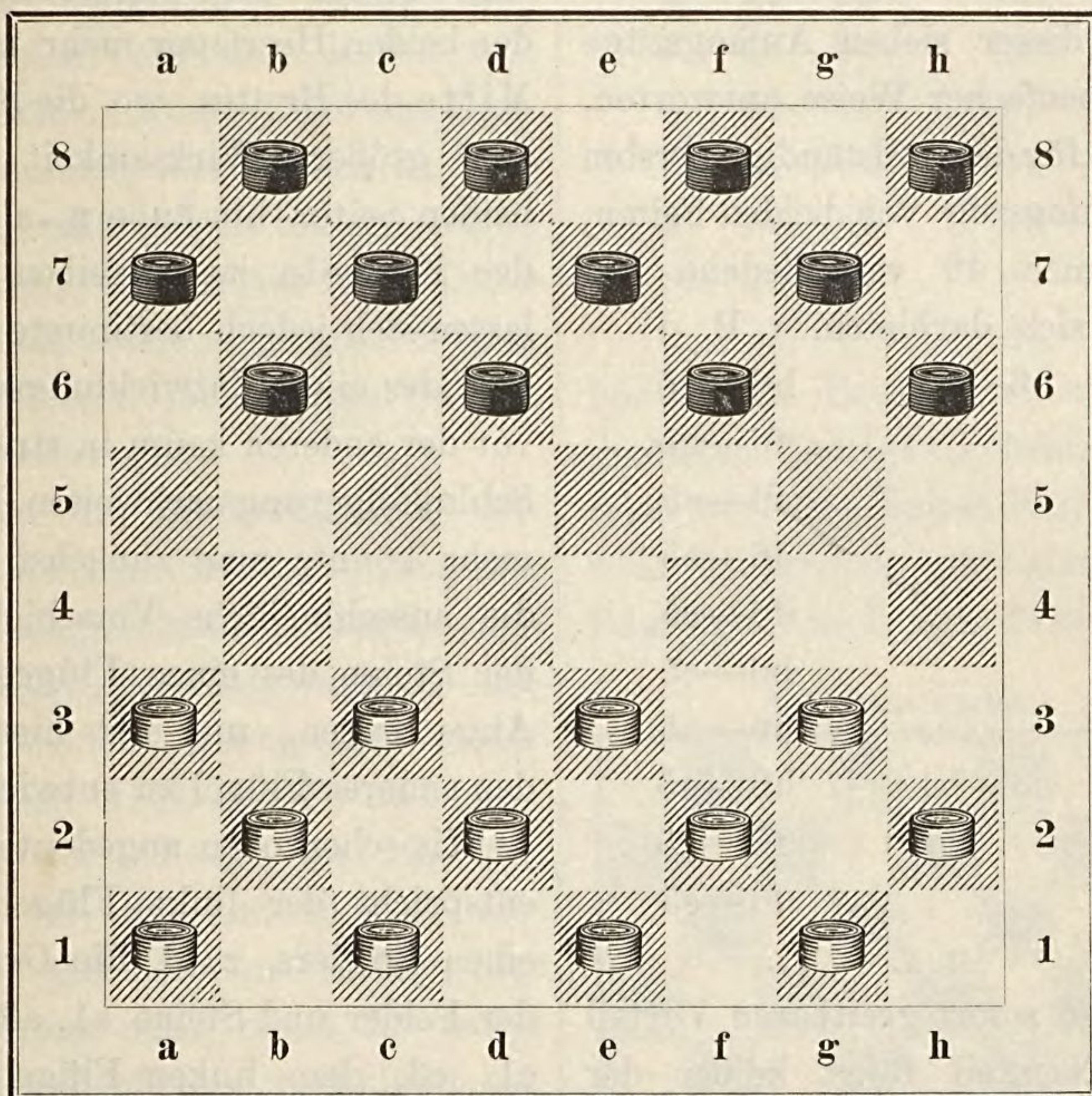
9. Die Partie und ihre Eröffnung.

An den soeben betrachteten Spielstellungen haben wir uns mit dem Geiste des Damespieles in mancherlei entscheidenden Wendungen, auf welche es für die bessere Spielführung ankommt, im Allgemeinen

vertraut gemacht. Hiernach wenden wir uns nun zur Betrachtung des praktischen Spieles selbst, in der Vorführung einzelner Partien, welche ein Bild des wirklichen Spielverlaufes von Anfang bis hin zu Ende darstellen. Man bezeichnet die ersten (etwa fünf bis zehn) Anfangszüge eines Spieles als Eröffnung der Partie, welche jemalig von der natürlichen Aufstellung sämtlicher Steine (vgl. Diagramm Nr. 81) ausgeht. Gleich diesem ersten Abschnitte des Spieles hebt sich, wenn auch in anderer Weise, das Endspiel, worin nur noch wenige Stücke und häufig eine oder mehrere Damen vorkommen, von dem eigentlichen Hauptstamme der Partie ab, den man das Mittelspiel zu nennen pflegt.

Schwarze Partei.

Nr. 81.



Weiße Partei.

Die Eröffnung der Partie (Nr. 81) kann im Anzuge, d. h. im ersten Zuge der anziehenden

(weißen) Partei, mit jedem der vier Steine der dritten Reihe, d. h. mit irgend einem der nachfolgen-

den sieben Züge begonnen werden, bei deren Aufzählung wir von dem linken Flügel anfangen.

1. a3—b4

1. c3—b4

1. c3—d4

1. e3—d4

1. e3—f4

1. g3—f4

1. g3—h4

Desgleichen kann die Gegenpartei, deren linker Flügel von der Ecke h8 aus beginnt, auf jeden dieser sieben Anfangszüge in siebenfacher Weise antworten, sodaß, für den vollständigen ersten Eröffnungszug von beiden Seiten, zusammen 49 verschiedene Anfänge sich darbieten, z. B.

1. a3—b4 h6—g5

1. f6—g5

1. f6—e5

1. d6—e5

1. d6—c5

1. b6—c5

1. b6—a5

1. c3—b4 h6—g5

1. f6—g5

1. f6—e5

u. s. w.

Einen sofort greifbaren Vorteil oder Nachteil führt keiner der verschiedenen Anfänge für die eine oder andere Partei mit sich. Auch ist es in den meisten Fällen gleichgültig, ob der eine oder andere Zug vorher oder nachher,

im zweiten oder dritten Tempo, gewählt wird. Die Praxis der spielkundigen Meister hat sich aber seit je für wenige bestimmte Weisen des Anfanges, z. B. für die Eröffnung 1. c3—d4 mit einem der Gegenzüge f6—e5 oder f6—g5 oder d6—c5 etc. entschieden.

Nach allgemeinen Gesichtspunkten erscheint es von vornherein angezeigt, die in der Eröffnung angestrebte erste Entwicklung der beiden Heerlager mehr in der Mitte des Brettes, wo die Steine eine größere Wirksamkeit nach beiden Seiten hin äußern, als auf den Flügeln zu betreiben. Es lassen sich jedoch bestimmte Vorteile der einen Entwicklungsweise vor der anderen kaum in strenger Schlußfolgerung nachweisen. Vielmehr könnte man zunächst auch die ausschließliche Verschiebung der Steine des einen Flügels ins Auge fassen, um erst hiernach den anderen Flügel zu entwickeln.

Wie schon oben angedeutet ist, entspricht der linke Flügel des einen Spielers, z. B. die Gruppe der Felder und Steine a1, a3, b2, c1, c3, dem linken Flügel der anderen Partei, d. h. der diametral entgegengesetzten Brettgegend oder der Gruppe h8, h6, g7, f8, f6. Den Grundstock des linken Flügels beider Heerlager bilden

somit die Ausgangspunkte der großen Diagonallinie (a1—h8) oder die sogenannten einfachen Ecken (a1 und h8); dagegen nimmt der rechte Flügel beiderseits (h2, g1, g3, f2 und a7, b8, b6, c7) von den sogenannten Doppelecken (g1, h2 und a7, b8), d. h. von den Ausgangsfeldern der zwei nächstgroßen Diagonallinien des Brettes (g1— a7 und b8—h2) seinen Anfang. Dieser Unterschied beider Eckgegenden, auf dem linken und auf dem rechten Flügel des Brettes, kommt vornehmlich im Endspiel, wenn es sich um die sichere Führung von Steinen in die Dame handelt, sowie nicht minder beim Kampfe von Damen gegen Damen, zur Geltung.

Für die Eröffnung folgt aus der gleichen Brettgestaltung auf den entsprechenden Flügeln beider Heerlager, daß auch die entsprechenden Anfangszüge beider Parteien, z. B. a3—b4 und h6—g5, oder c3—b4 und f6—g5, oder c3—d4 und f6—e5, einander gleichlaufen. Es liegt hier die Frage nahe, ob es überhaupt in der Eröffnung vorteilhaft sei, gleichlaufende Züge zu wählen. Aber selbst wenn die anziehende Partei in jedem Tempo den verhältnismäßig besten Zug ihrerseits träge, würde es doch

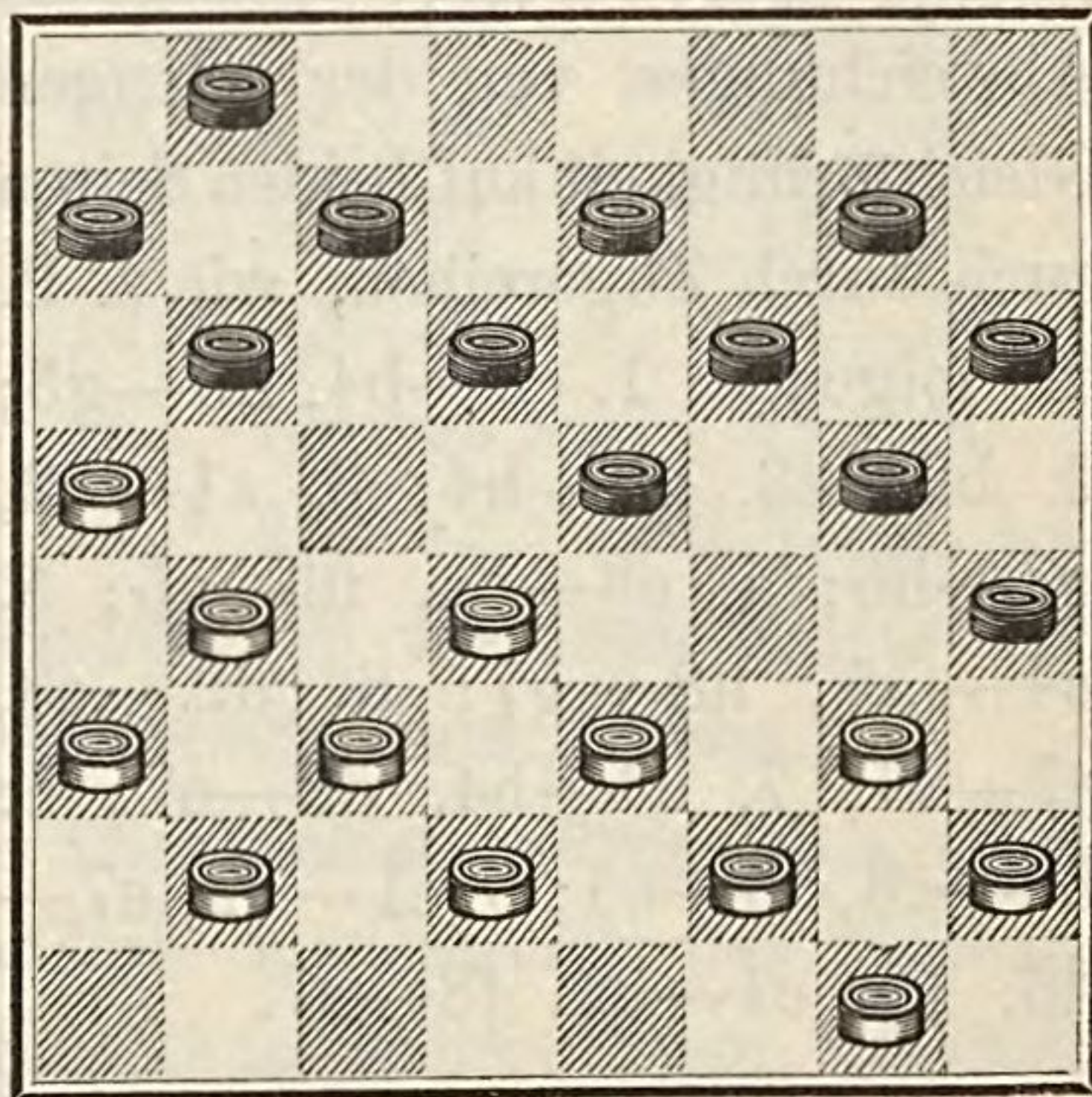
zweifelhaft bleiben, ob auch für die Gegenpartei der gleiche Zug jemalig die beste Antwort wäre, da ja die erste vorkommende Nötigung zum Schlagen ohnehin die strenge Folge gleichlaufender Züge durchbrechen muß.

Die nachfolgende Reihe von Eröffnungszügen

- | | |
|-----------|-------|
| 1. a3—b4 | h6—g5 |
| 2. b4—a5 | g5—h4 |
| 3. b2—a3 | g7—h6 |
| 4. a1—b2 | h8—g7 |
| 5. a3—b4 | h6—g5 |
| 6. b2—a3 | g7—h6 |
| 7. c1—b2 | f8—g7 |
| 8. e3—d4 | d6—e5 |
| 9. d2—e3 | e7—d6 |
| 10. e1—d2 | d8—e7 |

bietet das Beispiel einer fortgesetzten Thätigkeit beider Parteien auf dem linken Flügel und zwar in durchaus gleichlaufender Zugfolge von beiden Seiten.

Schwarze Partei. Nr. 82.



Weiße Partei.

In der jetzt erreichten Stellung (Nr. 82), welche den linken Flügel beider Heerlager, soweit als es thunlich, entwickelt und den rechten Flügel noch völlig unberührt zeigt, wird nun die strenge Folge übereinstimmender Züge unterbrochen, da jetzt Weiß notwendig einen seiner Steine zum Schlagen stellen muß.

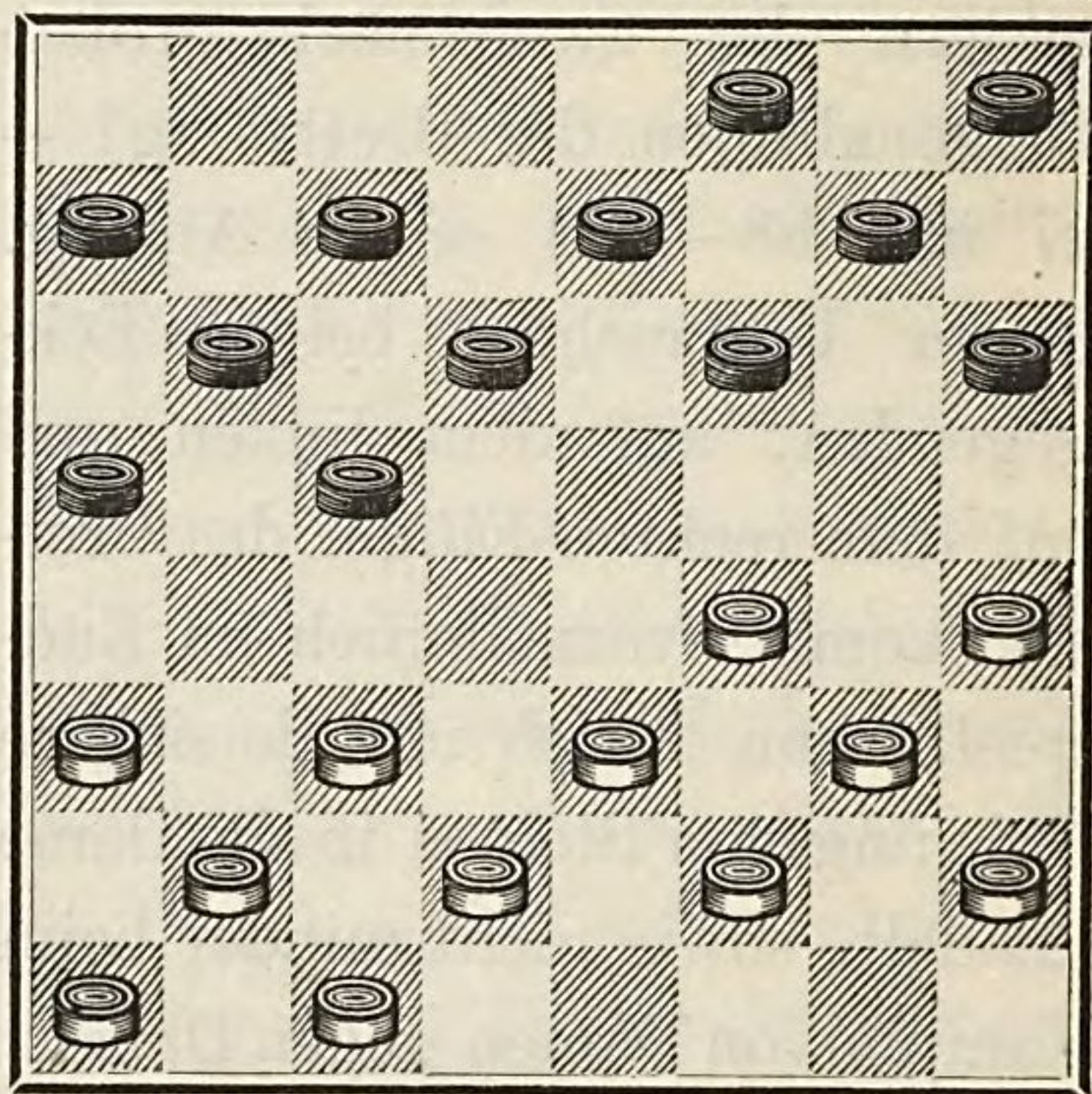
Die eröffnete Partie geht hiermit in das Mittelspiel über, dessen Entwicklung wir im nächsten Abschnitt betrachten werden. Hier ist noch zu bemerken, daß die vorgeführte Stellung (Nr. 82) auch in mannigfach anderer Zugfolge erreicht werden konnte, z. B. 1. e3—d4, d6—e5; 2. d2—e3, e7—d6; 3. e1—d2, d8—e7; 4. a3—b4, h6—g5; 5. b2—a3, g7—h6; 6. a1—b2, h8—g7; 7. b4—a5, g5—h4; 8. a3—b4, h6—g5; 9. b2—a3, g7—h6; 10. c1—b2, f8—g7, — oder mit Abweichungen von der strengen Gleichförmigkeit auf beiden Seiten auch durch Zügereihen, wie z. B. die folgende: 1. c3—b4, h6—g5; 2. b2—c3, g5—h4; 3. a1—b2, g7—h6; 4. e3—d4, f6—g5; 5. b4—a5, h8—g7; 6. d2—e3, e7—f6; 7. c3—b4, d8—e7; 8. b2—c3, d6—e5; 9. e1—d2, e7—d6, 10. c1—b2, f8—e7.

Als ein Gegenstück zu dieser

Eröffnungsweise diene das Beispiel folgenden Anfangs:

- | | |
|----------|-------|
| 1. g3—f4 | b6—c5 |
| 2. f2—g3 | c7—b6 |
| 3. e1—f2 | d8—c7 |
| 4. g3—h4 | b6—a5 |
| 5. h2—g3 | a7—b6 |
| 6. g1—h2 | b8—a7 |

Schwarze Partei. Nr. 83.



Weiße Partei.

Die hier erlangte Stellung (Nr. 83) zeigt den rechten Flügel beider Parteien entwickelt und den linken Flügel noch in seinem ursprünglichen Stande. Auch in dieser Stellung, welche ebenfalls auf verschiedene Weise (z. B. durch 1. g3—h4, b6—a5; 2. h2—g3, a7—b6; 3. g3—f4, b6—c5; 4. g1—h2, b8—a7; 5. f2—g3, c7—b6; 6. e1—f2, d8—c7, — oder in gemischter Zügereihe z. B. durch 1. g3—f4, b6—a5; 2. f2—g3, a7—b6; 3. e1—f2, b8—a7; 4. g3—h4, b6—c5; 5. h2—g3, c7—b6; 6. g1—h2,

d8—c7) erreicht werden kann, tritt jetzt notwendig ein Schlagfall ein, welcher für den Augenblick wenigstens die Möglichkeit einer beiderseits genau übereinstimmenden Zugfolge unterbricht.

Wichtiger als die Einhaltung gleichlaufender Zügereihen erscheint für das praktische Spiel die weitere Frage, ob es sich in der Eröffnung empfehle, absichtlich das Schlagen zu betreiben, um die eignen widerschlagenden Steine schneller vorzubringen, weil ja beim Schlagen jemalig ein Stein um zwei Felder vorwärts gelangt. Es liegt jedoch bei einseitiger Verfolgung dieser Maßnahme die Gefahr nahe, daß sich einzelne Steine zu weit in das feindliche Heerlager verlieren und dort ohne Verbindung mit der noch zurückstehenden Hauptmacht ihrer Partei leicht einem Angriffe des Gegners zum Opfer fallen.

In dem nachfolgenden Anfange

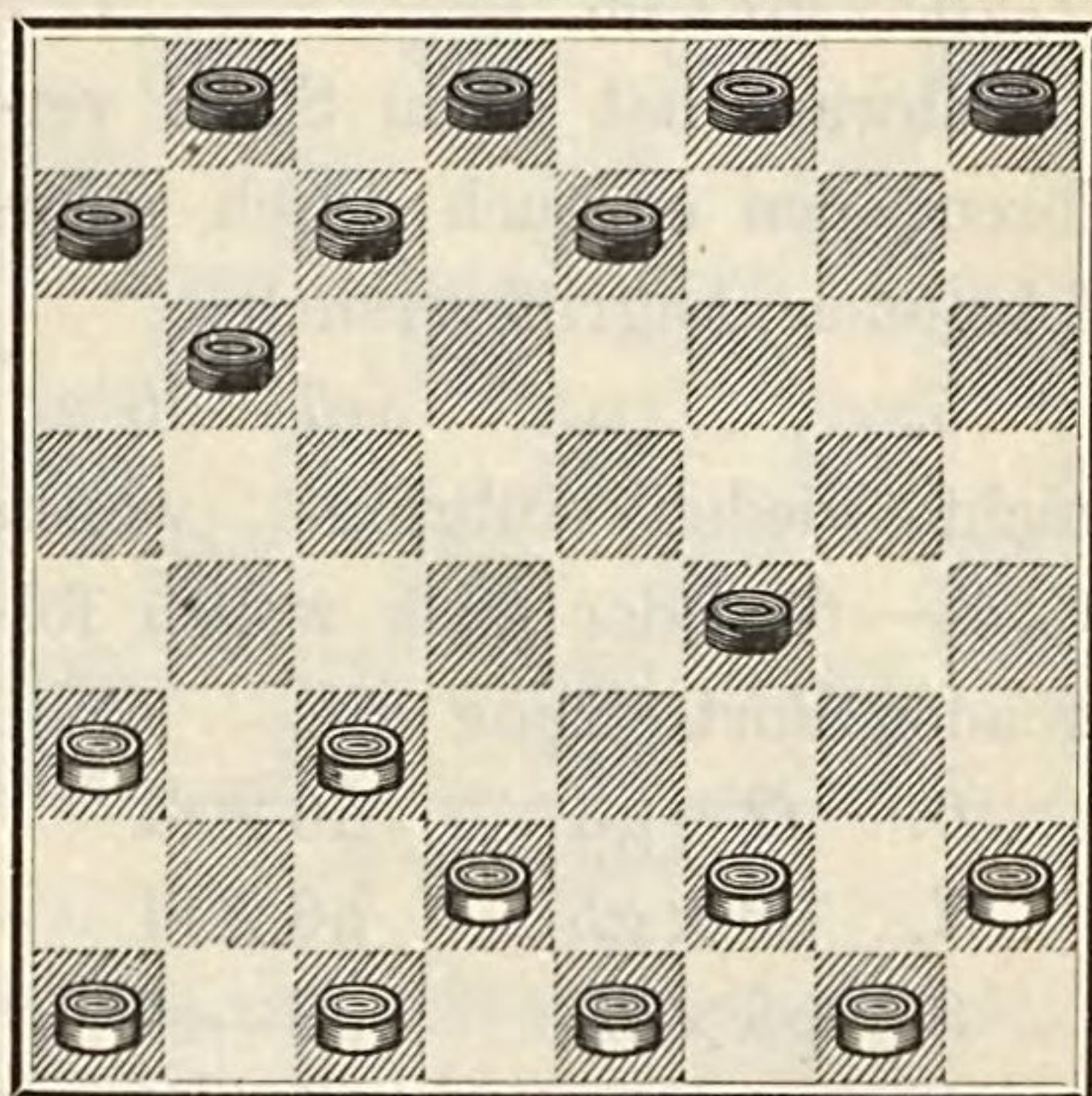
- | | |
|------------|---------|
| 1. c3—d4 | f6—e5 |
| 2. d4 × f6 | g7 × e5 |
| 3. b2—c3 | e5—f4 |
| 4. g3 × e5 | d6 × f4 |
| 5. e3 × g5 | h6 × f4 |

bemüht sich die schwarze Partei durch Schlaggebote und Widerschlagen ihre Steine vorwärts zu bringen. (Vgl. Nr. 84.)

Sie hat aber hierbei ihren Stein

auf f4 vereinzelt, welcher nun dem Angriffe

Schwarze Partei. Nr. 84.



Weiße Partei.

6. f2—e3

zum Raube fällt. Denn auch der mit

6. h8—g7

von Schwarz eingeleitete Gegenangriff kann den Verlust eines Steines nicht mehr ausgleichen:

- | | |
|-------------------------|---------|
| 7. e3 × g5 | g7—h6 |
| 8. e1—f2 | h6 × f4 |
| 9. f2—e3 | f8—g7 |
| 10. e3 × g5 | g7—h6 |
| 11. g1—f2 | h6 × f4 |
| 12. f2—e3 | e7—f6 |
| 13. e3 × g5 × e7 | d8 × f6 |
| 14. d2—e3, und Weiß be- | |

hauptet bei besserem Spiele den Mehrbesitz eines Steines.

Desgleichen würde auch eine andere Fortsetzung des Schlaggebotes im dritten Zuge, nämlich

3. e5—d4

zu keinem besseren Ergebnis für Schwarz führen:

4. c3 × e5 d6 × f4

5. g3 × e5

Schwarz hat einen Stein verloren, den er auch durch nachfolgenden Angriffsversuch

5. e7—d6

nicht wieder einbringt, wegen 6. e3—f4, oder auch wegen folgender Fortsetzung

6. f2—g3 d6 × f4

7. e3 × g5 h6 × f4

8. g3 × e5 d8—e7

9. c1—b2 f8—g7

Falls e7—d6, so 10. e5—f6 etc.

10. g1—f2 e7—d6 (e7—f6)

11. f2—g3 (d2—c3) u. s. w.

Bemerkenswert sind ferner solche Eröffnungen, in welchen beide Parteien schlaglustig vorgehen, sodaß ein fortgesetzter Wechsel von Schlaggeboten und Schlagfällen sich abspielt. Als höchstmögliche Zahl ununterbrochener Wendungen solcher Art, bis ein Ruhepunkt erreicht ist, stellt sich die Summe von sechs Schlagfällen beiderseits heraus. Man sehe folgendes Beispiel:

1. c3—d4 f6—e5

2. d4 × f6 g7 × e5

3. e3—d4 e5 × c3

4. b2 × d4 d6—e5

5. d4 × f6 e7 × g5

6. g3—f4 g5 × e3

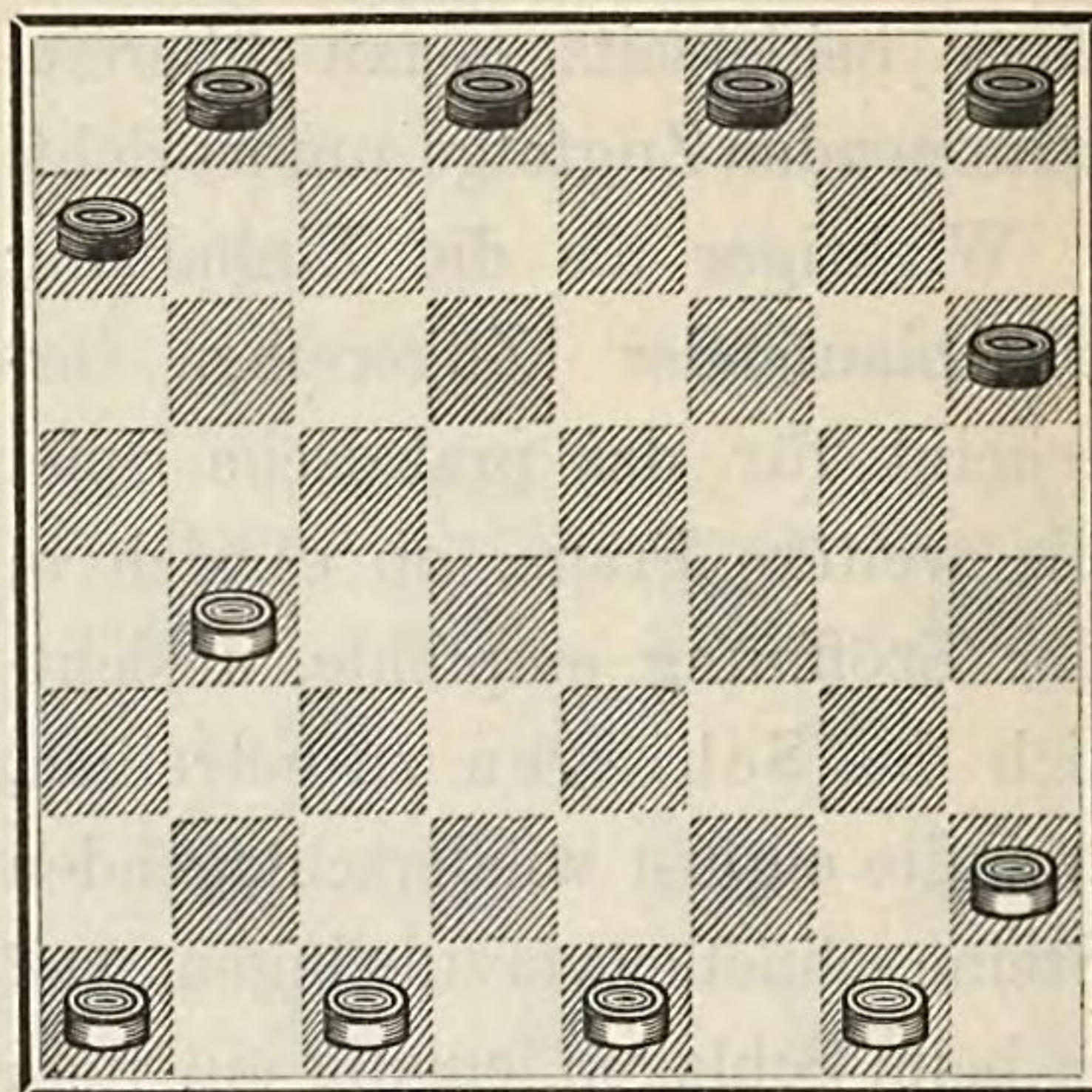
7. f2 × d4 b6—c5

8. d4 × b6 c7 × a5

9. a3—b4 a5 × c3

10. d2 × b4 (vgl. Nr. 85).

Schwarze Partei. Nr. 85.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß.

Hierzu vergleiche man folgende Reihe von Anfangszügen:

1. c3—d4 f6—e5

2. d4 × f6 g7 × e5

3. g3—f4 e5 × g3

4. h2 × f4 d6—e5

5. f4 × d6 e7 × c5

6. e3—d4 c5 × e3

7. f2 × d4 b6—c5

8. d4 × b6 c7 × a5

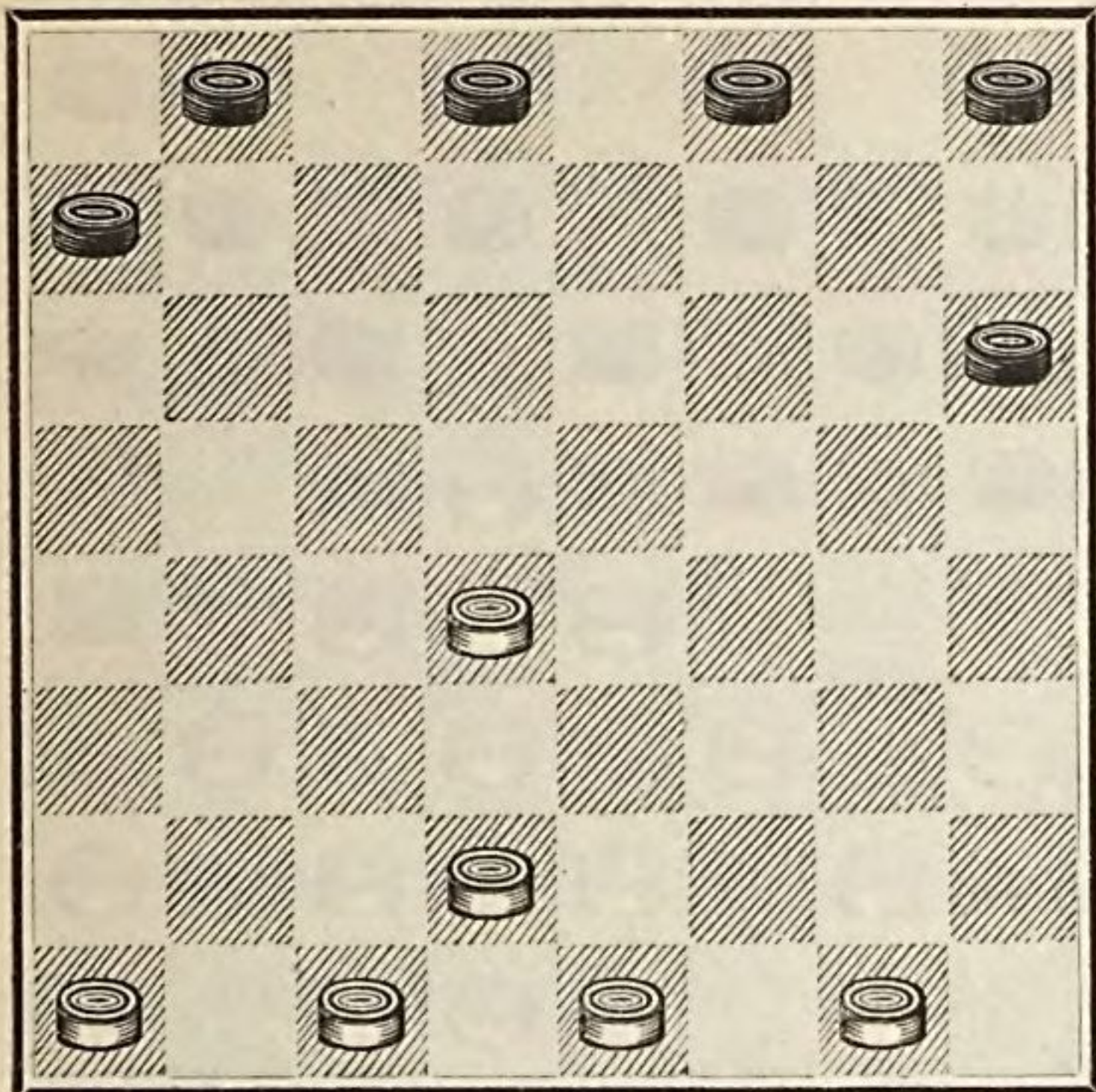
9. a3—b4 a5 × c3

10. b2 × d4

(Diagramm 86.)

Eine eigenartige Bedeutung hat die fortgesetzte Schlaglust für das Spiel der sogenannten Schlagdame, einer Abart des Damespiels, in welcher diejenige Partei gewinnt, welche sich zuerst ihrer sämtlichen Steine durch Schlagen-

Schwarze Partei. Nr. 86.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß.

lassen entäußert hat, beziehentlich sich die etwa noch übrigen Steine hat sperren lassen, sodaß sie nicht mehr ziehen können. Legt man einer Partie solcher Art die ersten Anfangszüge der zuletzt vorgeführten Eröffnung

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | c3—d4 | f6—e5 |
| 2. | d4×f6 | g7×e5 |
| 3. | g3—f4 | e5×g3 |
| 4. | h2×f4 | |

zu Grunde, so würde nun Schwarz in der jetzt erreichten Stellung (Nr. 87) nicht mit d6—e5, wie vorher (S. 64), sondern erfolgreicher mit

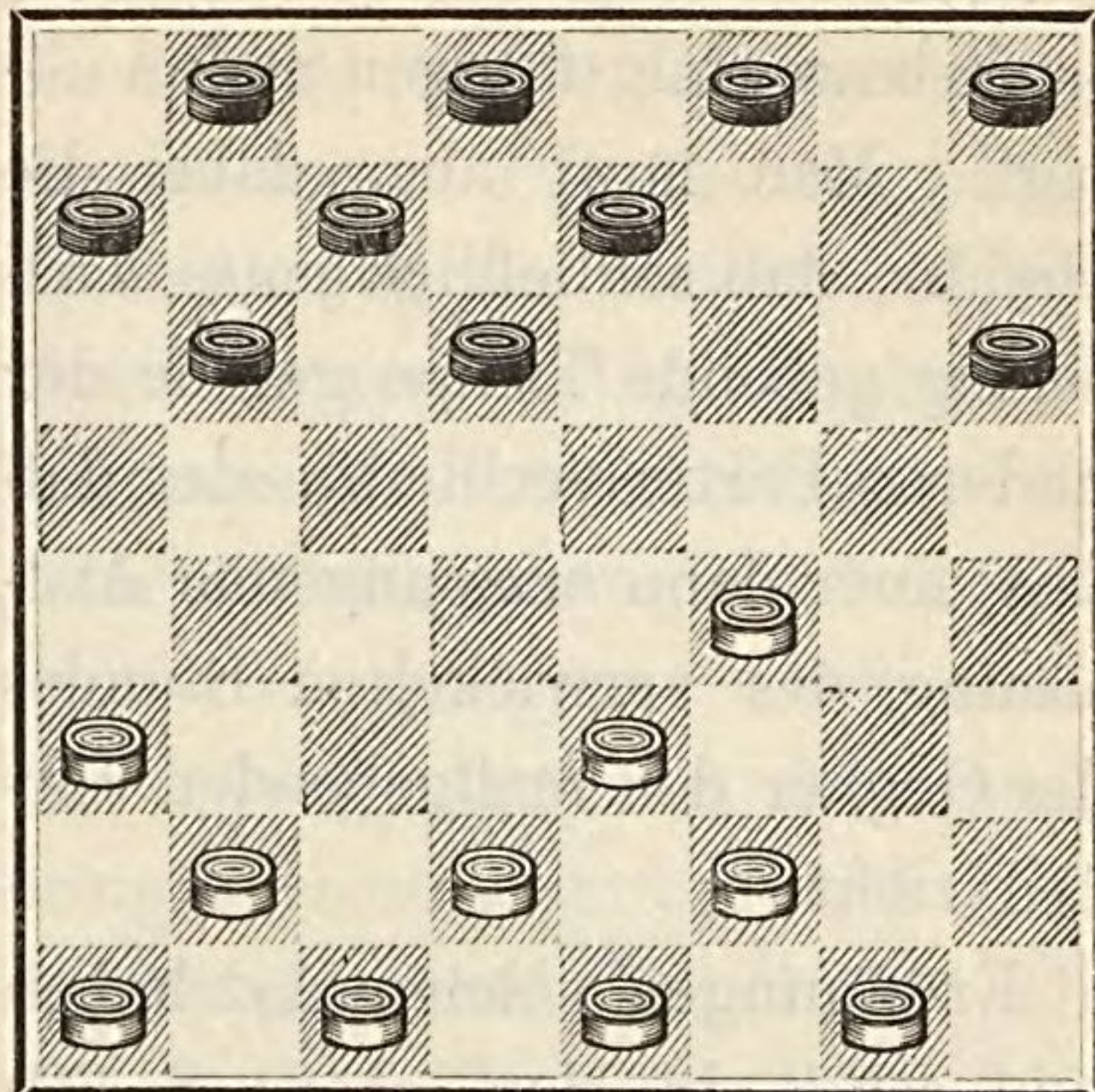
- | | | |
|----|-----|-------|
| 4. | ... | h6—g5 |
|----|-----|-------|

fortfahren:

- | | | |
|----|-----------|-------|
| 5. | f4×h6 | f8—g7 |
| 6. | h6×f8D | d6—c5 |
| 7. | Df8×d6×b4 | f8—e7 |

Schwächer wäre b6—c5 wegen
Credner, Das Damespiel.

Schwarze Partei. Nr. 87.



Weiße Partei.

8. Db4×e7, d8×f6, womit sich Weiß der ihm aufgenötigten Dame alsbald wieder begiebt.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 8. | Db4×f8 | c7—d6 |
| 9. | Df8×c5 | b6×d4 |
| 10. | e3×c5 | a7—b6 |
| 11. | c5×a7 | h8—g7 |

Schwarz wird zuerst seine noch übrigen Steine schlagen lassen und somit das Spiel gewinnen.

Auf eine genauere Ausführung solcher Schlagspiele können wir hier nicht eingehen; jetzt kehren wir zu dem gewöhnlichen Damespiel zurück, um nunmehr das der Schlaglust entgegengesetzte Verfahren der beharrlichen Meidung des Schlagens zu betrachten. Es handelt sich hierbei für jede Partei um den Versuch, die Steine so ineinander zu schieben, daß sie zuletzt das entscheidende Tempo behält, welches den Gegner zu einem nach-

teiligen Vorstoße seiner letzten noch bewegungsfähigen Steine nötig. Man läuft aber dabei die Gefahr, daß schließlich jenes Ausschlag gebende Tempo gerade der anderen Partei verbleibt oder daß aus einer dann erzwungenen Auflösung des verwickelten Standes der Gegner den maßgebenden Vorteil zieht.

Eröffnungen solcher Art haben wir schon in den oben (S. 62) betrachteten Flügel-Entwicklungen mit gleichlaufender Zügereihe kennen gelernt; ein anderweitig bezeichnendes Beispiel bietet sich in folgendem Anfange:

- | | |
|-----------|-------|
| 1. c3—d4 | d6—c5 |
| 2. b2—c3 | f6—g5 |
| 3. a1—b2 | g5—h4 |
| 4. d4—e5 | b6—a5 |
| 5. c3—d4 | a7—b6 |
| 6. b2—c3 | e7—d6 |
| 7. g3—f4 | d8—e7 |
| 8. c1—b2. | |

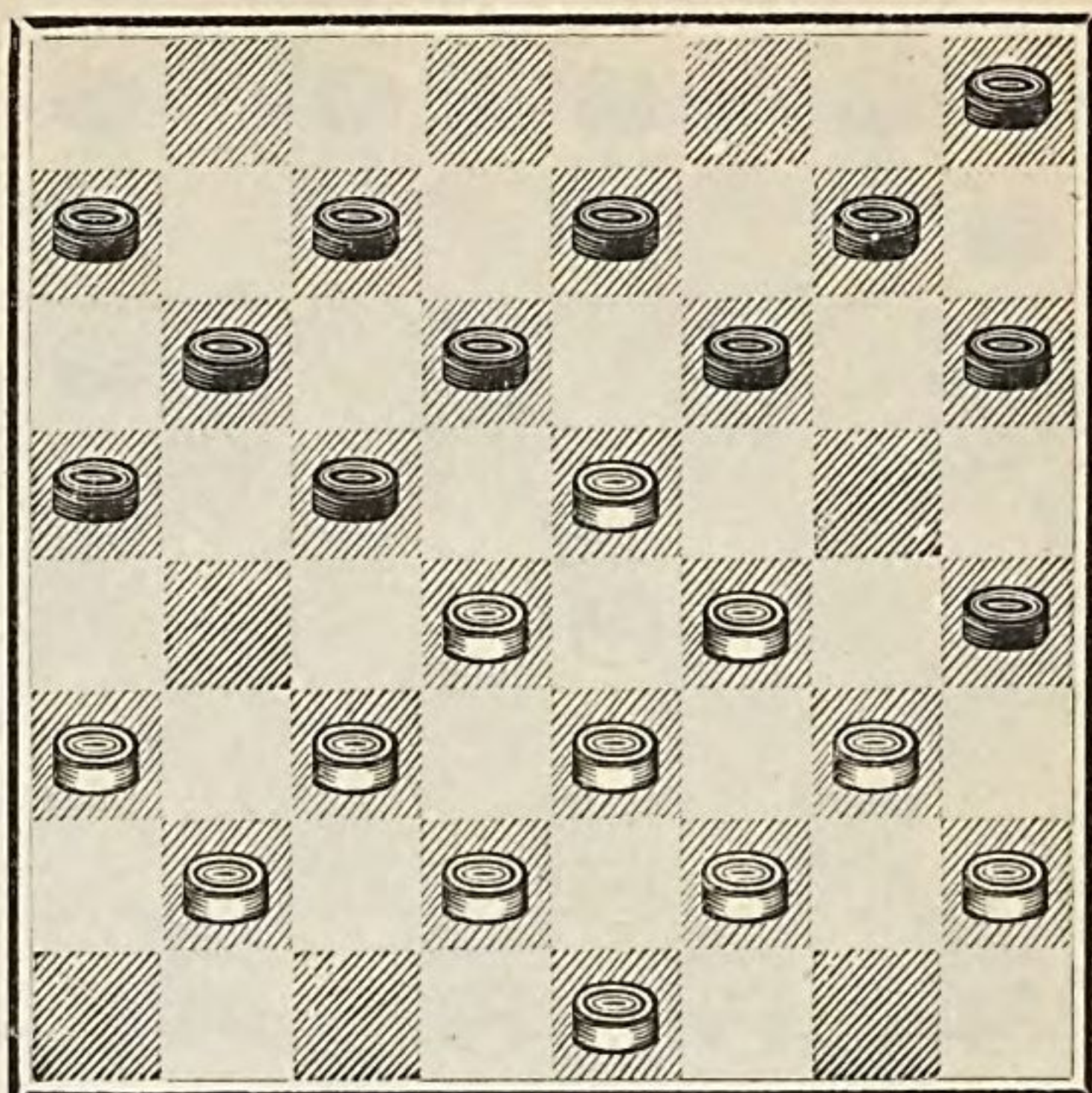
Weiß setzt hier das Bestreben, sein Spiel ohne Schlaggebote zu entwickeln, nicht zu seinem Vortheile weiter fort; besser wäre jetzt zunächst 8. f2—g3 nebst 9. e1 × g3 etc.

- | | |
|------------|-------|
| 8. | b8—a7 |
| 9. h2—g3 | e7—f6 |

Von diesem Zuge des Weißen gilt dasselbe, was zu dem vorigen Zuge bemerkt ist.

- | | |
|-----------|-------|
| 10. g1—h2 | f8—e7 |
|-----------|-------|

Schwarze Partei. Nr. 88.



Weiße Partei.

In der jetzt erreichten Stellung (Nr. 88) muß nun Weiß einen Stein zum Schlagen stellen, kann dies aber nicht mehr ohne Nachteil thun. Schwarz behält das entscheidende Tempo; man erinnere sich an die früher, auf Seite 37, ausgeführte Regel: Auf den vier Liniengruppen a, c, e, g stehen im Ganzen 12 Steine, also eine gerade Anzahl, sodaß diejenige Partei, welche am Zuge ist, jetzt Weiß, das Tempo nicht hat. Betrachten wir die Stellung näher. Die weiße Partei hat ihre Hauptmacht in einer keilförmig aufgerichteten Mittelstellung zusammengeschichtet und sich dadurch die eigene Bewegungsfreiheit in der Mitte des Brettes gesperret, während ihre Flügel nur schwach gedeckt stehen. Schwarz dagegen hat seine Steine gleichmäßiger verteilt und insbesondere

sich eine kräftigere Flügelstellung gesichert. Die Folgen des Unterschiedes in der beiderseitigen Entwicklung werden sich sogleich herausstellen.

Weiß kann jetzt nur auf den Punkten b4 und g5 vorgehen; in beiden Fällen wird ihm die Schwäche seiner Flügelstellung verderblich. Beim Vorrücken auf dem linken Flügel, mit 11. a3—b4 oder 11. c3—b4, erlangt Schwarz sofort durch Doppelschlagen ($c5 \times a3 \times c1$, oder $a5 \times c3 \times a1$) mit dem Gewinn zweier Steine eine Dame, während die weiße Partei hierbei ihrem gelähmten Stande nicht aufhilft. Es bleibt daher für Weiß nur mit

11. f4—g5

das Vorgehen auf dem rechten Flügel. Hiernach sprengt aber Schwarz mit

11. h6 $\times$ f4

die nur scheinbar starke Mittelstellung des Weißen, welcher jetzt zu dem Schlagen

12. e3 $\times$ g5

genötigt ist. In dieser Lage rollt Schwarz die weiße Stellung völlig auf durch

12. $\left\{ \begin{array}{l} c5 \times e3 \times c1 \text{ oder} \\ c5 \times e3 \times g1 \end{array} \right.$

was ihm in beiden Fällen den Sieg sichert; die nähere Ausführung gehört dem Mittelspiele an. —

Für die Eröffnung mögen die

vorgeführten Beispiele fortgesetzter Schlaglust wie Schlagmeidung ausreichen. Die mustergiltige Spielführung der Meister hat von einer starren Befolgung der bezeichneten Entwicklungsweisen jederzeit abgesehen; sie hat vielmehr die geeignete Verbindung von Schlaggebot und Schlagmeidung bevorzugt und je nach Lage des Spieles bald den einen, bald den anderen Weg gewählt. Man ist dabei zugleich, wie schon oben (S. 60 rechts oben) angedeutet, von nur wenigen bestimmten Arten des Anfanges ausgegangen, auf deren nähere Betrachtung wir nunmehr eingehen wollen.

In der Regel werden für den ersten Anfang nur die beiden Züge 1. c3—d4 und 1. c3—b4 beliebt, während Züge wie a3—b4 einerseits und g3—f4 oder g3—h4 anderseits dann alsbald in einem nachfolgenden Tempo ausgeführt werden.

In gleicher Weise werden für die nachziehende Partei zunächst hauptsächlich die beiden Gegenzüge 1. f6—e5 und 1. f6—g5 gewählt, daneben aber (namentlich als Antwort auf 1. c3—d4) auch vielfach die beiden Züge 1. d6—e5 und 1. d6—c5 angewendet. Wir haben hiernach vier verschiedene Hauptanfänge oder Eröffnungen

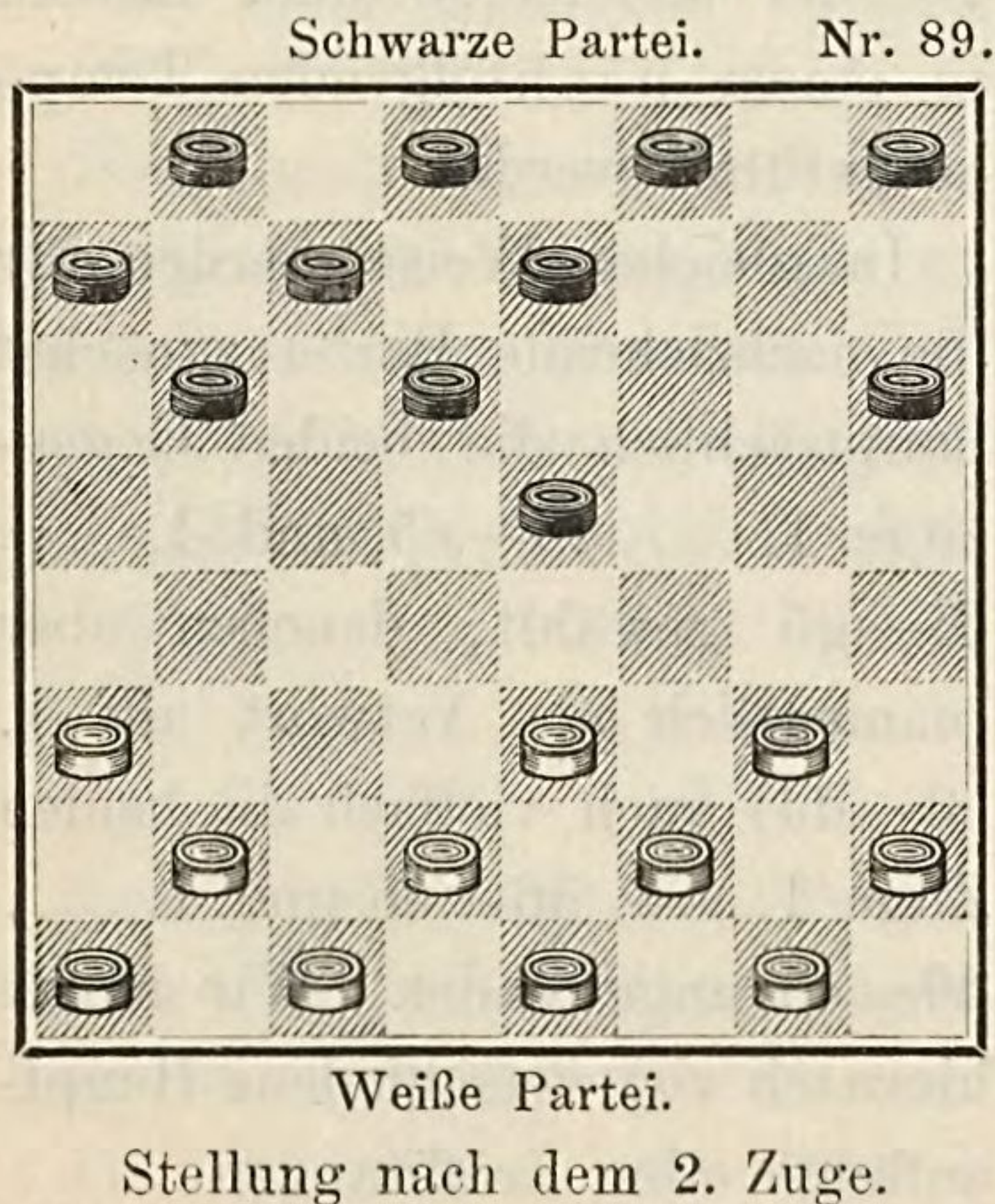
- I. 1. c3—d4 f6—e5
 II. 1. c3—d4 f6—g5
 III. 1. c3—d4 { d6—c5
 { d6—e5
 IV. 1. c3—b4 { f6—e5
 { f6—g5
 ins Auge zu fassen.

Erste Eröffnung.

1. c3—d4 f6—e5
 2. d4 × f6 g7 × e5

Die Abweichung e7 × g5 gilt für minder empfehlenswert, wenn auch ein offener Nachteil, der mit ihr verknüpft wäre, in strenger Beweisführung nicht darzulegen ist.

Nach der oben angegebenen gebräuchlicheren Antwort des Schwarzen, nämlich 2.... g7 × e5, zeigt nun die Eröffnung den unter Nr. 89 vorgeführten Stand.



Die natürlichste und zugleich gebräuchlichste Fortführung des gegenwärtigen Anfanges erfolgt zunächst durch Entwicklung des linken Flügels, und zwar vornehmlich mit b2—c3 nebst a1—b2 und mit a3—b4 nebst b4—a5 oder b2—a3. Das ganze Anfangsspiel gilt überhaupt als die Eröffnung des linken Flügels oder als die Entwicklung aus der einfachen Ecke, wie es die Engländer mit der Bezeichnung dieses Anfanges durch *Single Corner* andeuten.

3. b2—c3

Wählt die weiße Partei hier zunächst den Zug 3. a3—b4, so gelangt man in vielen Fällen durch einfache Umstellung zu nachher folgenden Fortsetzungen des Hauptspiels, z. B. bei 3. a3—b4, h8—g7; 4. b4—a5, g7—f6 durch 5. b2—c3, b6—c5; 6. a1—b2, a7—b6 etc., oder bei 3. a3—b4, b6—a5 durch 4. b2—c3, h8—g7; 5. a1—b2, g7—f6; 6. b2—a3, c7—b6 u. s. w. — Andererseits können sich auch Abweichungen mannigfacher Art ergeben, wie sie z. B. in der (auf S. 75) nachfolgenden Tabelle unter den Spielen Nr. 34 bis 38 angegeben sind.

Endlich ist zu erwähnen, daß Weiß schon vom dritten Zuge ab zunächst die Entwicklung des rechten Flügels betreiben könnte:

3. g3—h4, d6—c5; 4. h2—g3, e7—d6; 5. g1—h2 u. s. w., man sehe das Anfangsspiel unter Nr. 39 der Tabelle (Seite 75).

3. h8—g7

4. a1—b2

Hier wird zuweilen die Abweichung 4. g3—h4 beliebt; man sehe das Spiel unter Nr. 33 der Tabelle.

4. g7—f6

Statt dieses hier gebräuchlichen Zuges könnte Schwarz auch durch e7—f6 die keilförmige Stellung in der großen Diagonale verstärken, um dann in gleicher Weise den linken Flügel zu einem Vorstoße gegen das Zentrum zu ordnen, man sehe das Spiel unter Nr. 28 der Tabelle.

Außerdem käme für Schwarz die Abweichung b6—a5 sowie e5—f4 in Betracht; man sehe die Spiele Nr. 29—32 in der Tabelle auf S. 75.

5. a3—b4

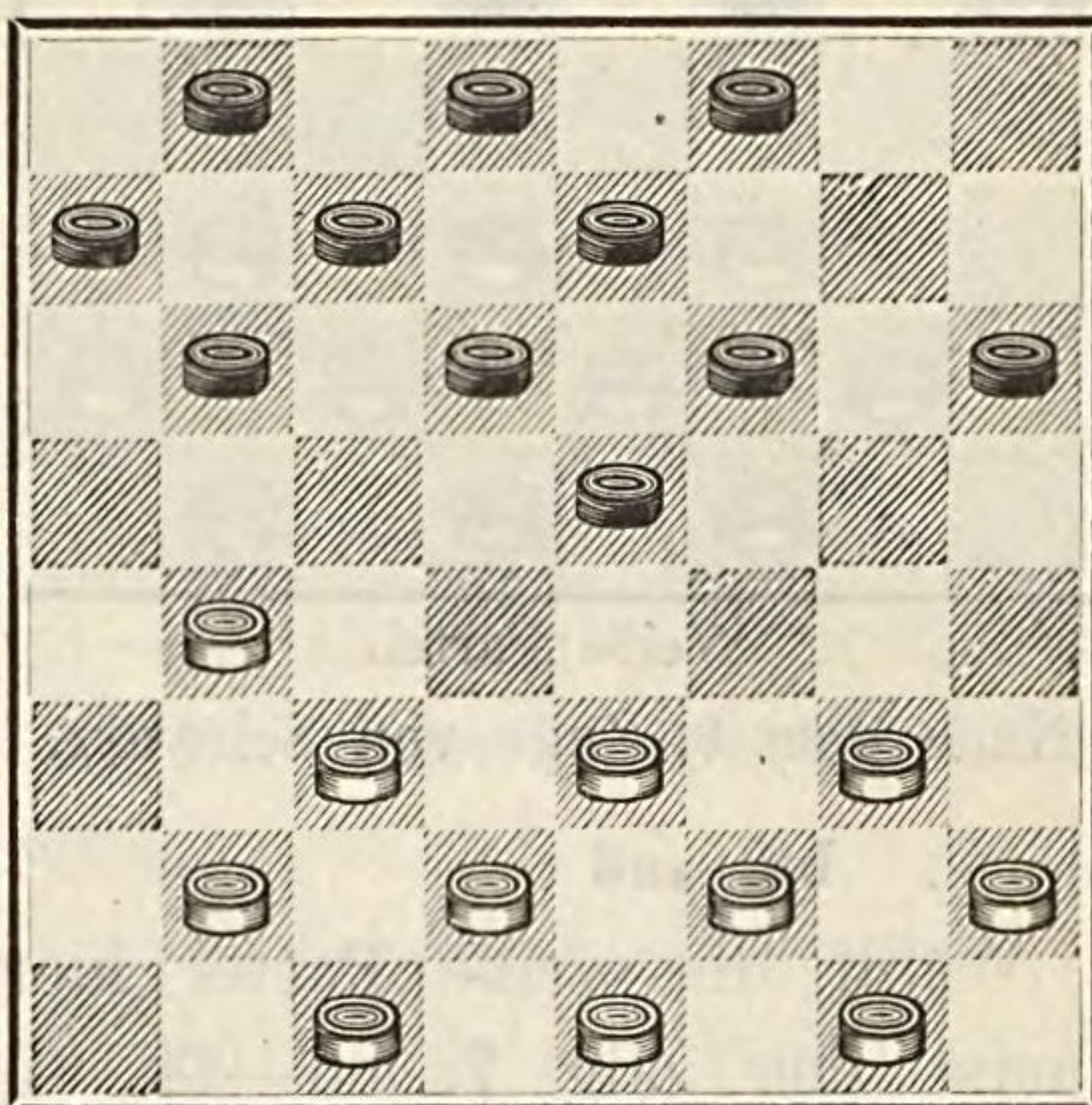
Geht Weiß statt dessen mit 5. c3—b4 vor, so kann Schwarz b6—a5 antworten und dann nach 6. b2—c3, c7—b6; 7. e3—d4, mit b6—c5 oder auch mit b8—c7; 8. d2—e3, f8—g7 sein Spiel weiter entwickeln; vgl. Nr. 22 und 23 der Tabelle.

Weiß könnte aber auch die Entwicklung in der Mitte, durch 5. e3—d4, b6—a5; 6. d4—c5 etc.

betreiben, vgl. Nr. 24 der Tabelle, oder endlich auf dem rechten Flügel, mit 5. g3—h4 vorgehen, wie in den Spielen Nr. 25 bis 27 in der Tabelle.

Nach 5. a3—b4 kann in der jetzt erreichten Stellung Nr. 90

Schwarze Partei. Nr. 90.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 5. Zuge von Weiß.

Schwarz den Vorstoß auf seinem rechten Flügel mit b6—c5 einleiten, oder dem von Weiß beabsichtigten Vorrücken des Steines b4—a5 sogleich durch b6—a5 entgegentreten.

Erstes Spiel.

5. b6—c5

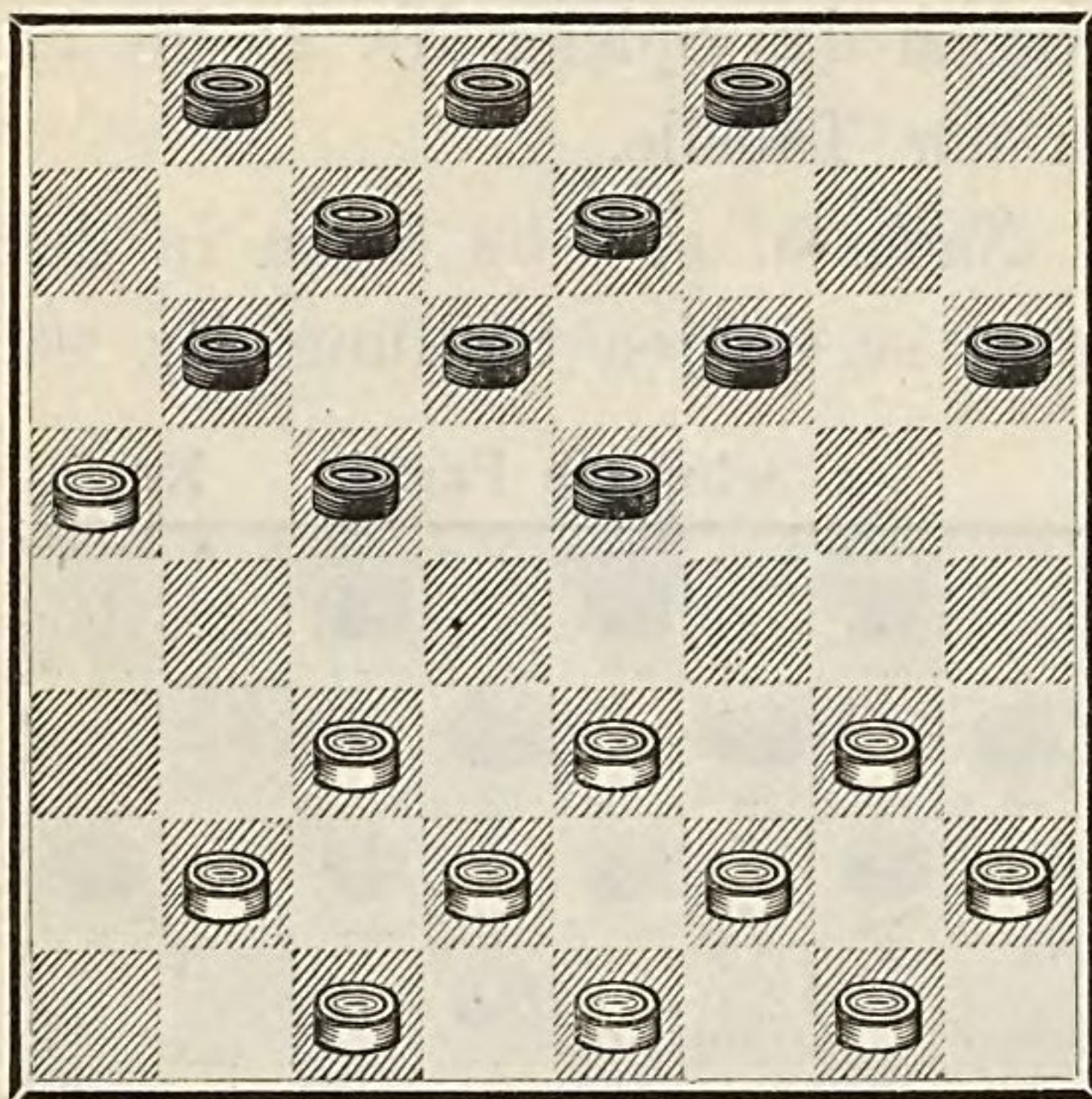
6. b4—a5 a7—b6

Schwarz könnte hier u. A. sogleich mit c5—d4 vorgehen, wird aber dadurch einen nennenswerten Erfolg nicht erzielen.

Nach 6. a7—b6 pflegt nun Weiß das Spiel zunächst mit

den Zügen $b2-a3$ und $e3-f4$ fortzusetzen.

Schwarze Partei. Nr. 91.



Weiße Partei.

Nach dem 6. Zuge von Schwarz.

7. $b2-a3$

Wählt die weiße Partei hier zuerst den Zug 7. $e3-f4$, so kann $c5-b4$; 8. $f2-e3$, $b4-a3$ die Folge sein, vgl. Spiel Nr. 8—9 der Tabelle. Außerdem könnte nach 7. $e3-f4$, $c5-b4$ Weiß durch 8. $b2-a3$, $b8-a7$ auch in das Hauptspiel zurücklenken, doch käme dann noch 8. $b6-c5$ in Betracht.

7. $b8-a7$

Schwarz festigt das spätere Vorgehen $c5-b4$, was jetzt wegen 8. $a3 \times c5 \times a7$ noch nicht angegangen wäre. Der Plan des Schwarzen geht dahin, mit der ganzen Wucht seines rechten Flügels, und zwar unter Umgehung des von Weiß vorgeschobenen Steines $a5$, den linken Flügel des

Weiß zu überwältigen, welcher durch das Vorgehen jenes Steines ($a5$) in seinem Grunde geschwächt ist.

8. $e3-f4$

Die Bedeutung dieses Zuges von Weiß, als eines indirekten Gegenangriffes, wird nachher (vgl. die Bemerkung zu dem 9. Zuge auf S. 71) klar werden. Die weiße Partei könnte aber auch dem Plane des Schwarzen für den Augenblick durch 8. $e3-d4$, was den Stein $c5$ zum Abtausch zwingt, entgegentreten; vgl. Spiele 6 und 7 der Tabelle.

8. $c5-d4$

Wählt statt dessen Schwarz sofort $c5-b4$, so folgt 9. $a3 \times c5$, $b6 \times d4 \times b2$; 10. $c1 \times a3$, wodurch sich das Spiel und Gegenpiel auf dem linken Flügel des Weiß auflöst.

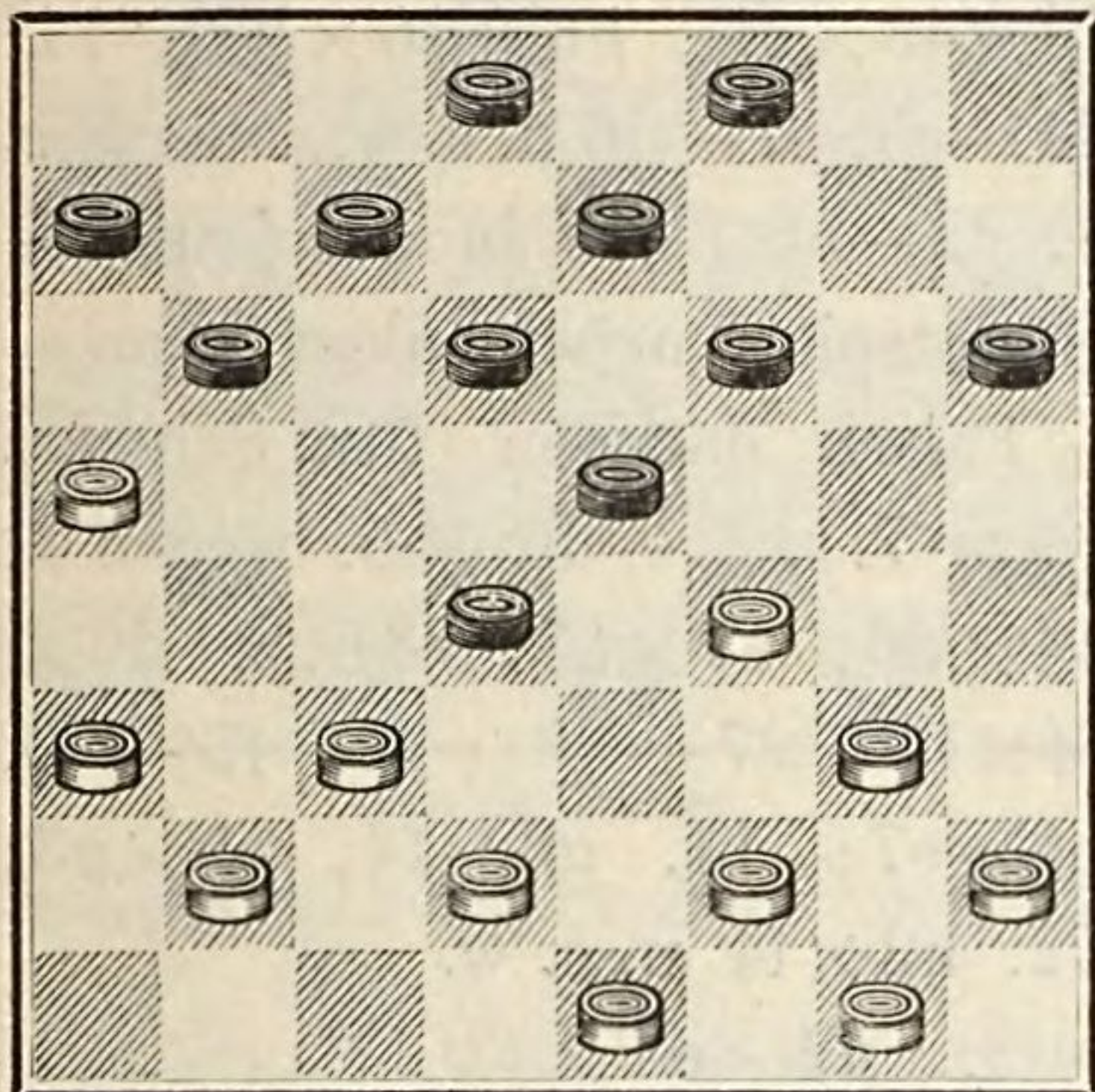
9. $c1-b2$

Ein Fehler von Weiß wäre hier 9. $c3-b4$, was dem Schwarzen durch $d4-c3$ die Bahn zur Dame öffnen würde, auf jeden Fall aber das überlegene Spiel verschafft; die nähere Ausführung gehört dem Mittelspiel (vgl. den nächstfolgenden Abschnitt 10) an.

Gleich unzulänglich für Weiß wäre auch der Gegenangriff 9. $g3-h4$, $d4 \times b2$; 10. $a3-b4$, $e5 \times g3$; 11. $c1 \times a3$ wegen 11. $f6-e5$ u. s. w.

Wenn nach dem richtigen Zuge, 9. c1—b2, in der dadurch erreichten Stellung (Nr. 92)

Schwarze Partei. Nr. 92.



Weiße Partei.

Nach dem 9. Zuge von Weiß.

Schwarz nun mit b6—c5 (zum Zwecke des weiteren Vorstoßes c5—b4) fortfahren wollte, so würde Weiß durch 10. g3—h4, worauf Schwarz zunächst den (im 7. Zuge) vorgeschobenen Stein f4 schlagen muß, in Vorteil kommen: 10. g3—h4, e5 × g3; 11. c3 × e5 × g7 etc., da nun für Schwarz auch h6—g5, wegen 12. h2 × f4 × h6 nutzlos wäre.

Schwarz muß deshalb zunächst seine Stellung auf dem linken Flügel sichern:

9. f8—g7,

worauf die Parteien gleich stehen und die weitere Fortsetzung

10. f2—e3 d4 × f2

11. g1 × e3 b6—c5

12. g3—h4 e5 × g3

13. h2 × f4 f6—e5

14. f4—g5 u. s. w.
in das Mittelspiel fällt.

Zweites Spiel.

Man sehe die oben (auf S. 69) unter Nr. 90 vorgeführte Stellung.

5. b6—a5

6. e3—d4

Statt dieser meist gewählten Fortsetzung kann Weiß auch sogleich 6. b2—a3 ziehen, worauf die Antwort h6—g5 wegen 7. g3—f4, e5 × g3; 8. h2 × f4 × h6 (vgl. Nr. 21 der Tabelle) ein Fehler wäre.

Auch bei dem Gegenzuge 6. d6—c5 würde sich Weiß mit 7. b4 × d6, e7 × c5; 8. c3—b4, a5 × c3; 9. d2 × b4 × d6, d8—e7; 10. e1—d2, e7 × c5; 11. d2—c3 nebst 12. c3—b4 günstig entwickeln.

Dagegen käme auf 6. b2—a3 wohl die Erwiderung a7—b6 in Frage oder vielleicht noch besser c7—b6 mit der Folge 7. e3—f4, b6—c5; 8. d2—e3, wie in Spiel 20 der Tabelle (S. 74).

6. h6—g5

Hier wäre c7—b6 für Schwarz ein Fehler, wegen 7. b4—c5, d6 × b4; 8. d4—c5, b6 × d4; 9. g3—f4, e5 × g3; 10. c3 × e5 × g7, d8—c7; 11. h2 × f4, e7—f6, — oder 10. b8—c7; 11. h2 ×

f4, c7—d6 u. s. w., vgl. Nr. 19 der Tabelle.

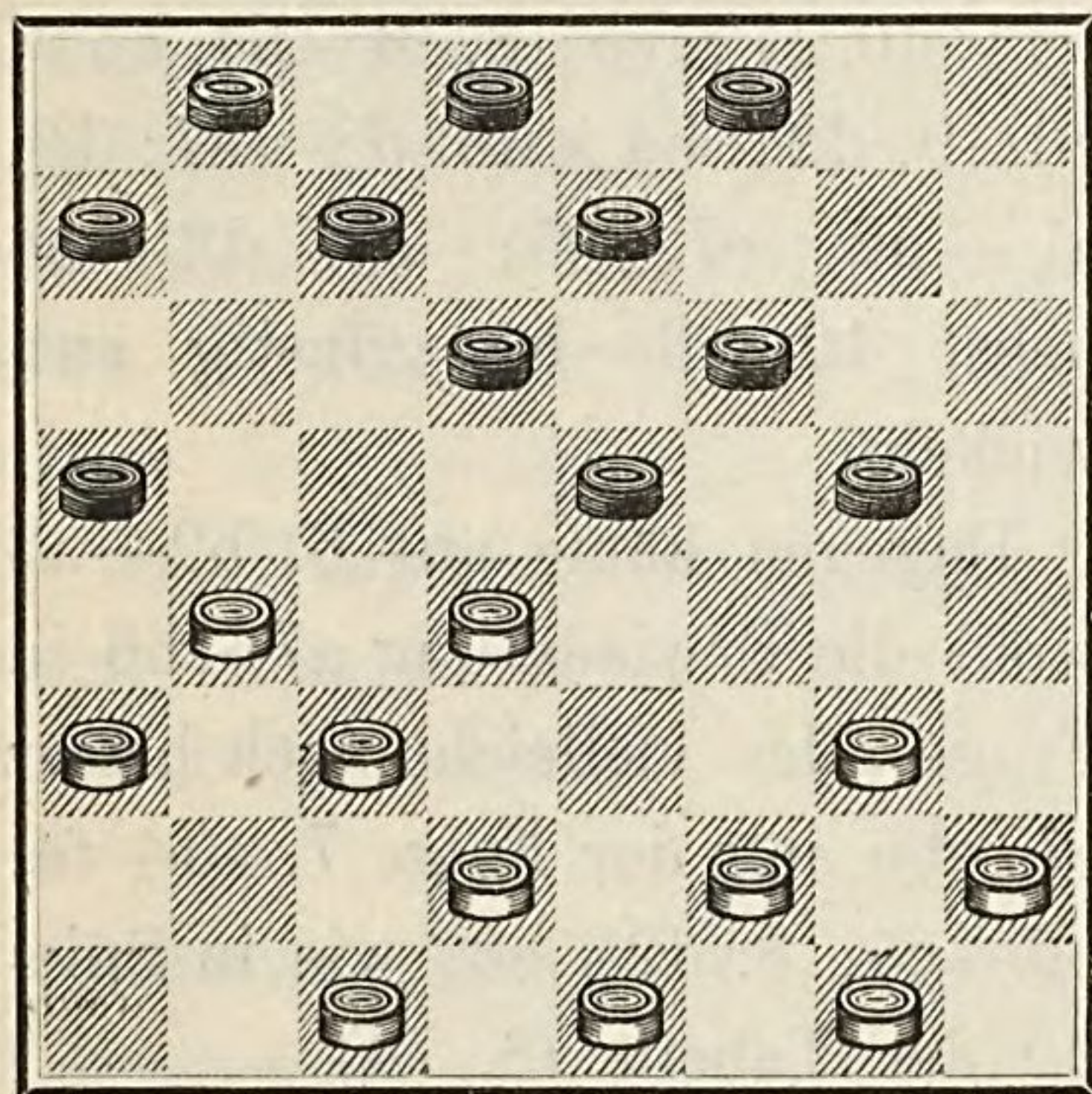
7. b2—a3

Ohne Erfolg bliebe statt dessen jetzt 7. g3—f4, wegen g5 × e3 (statt e5 × g3).

Außer 7. b2—a3 empfiehlt noch sich für Weiß auch 7. d2—e3, worauf Schwarz ebenfalls entweder mit g5—h4 (vgl. Nr. 17 der Tabelle) erwidern oder auch g5—f4 antworten kann, nebst 8. e3 × g5, f6 × h4; 9. d4 × f6, e7 × g5; 10. g3—f4, g5 × e3; 11. f2 × d4, c7—b6; 12. b2—a3, b6—c5 ff.

Nach 7. b2—a3 zeigt die Eröffnung die Stellung unter Nr. 93.

Schwarze Partei. Nr. 93.



Weiße Partei.

Nach dem 7. Zuge von Weiß.

7. g5—h4

Schwarz könnte hier auch g5—f4 ziehen, vgl. die Spiele 14 und 15 der Tabelle.

Desgleichen käme für Schwarz

auch a7—b6, oder vielleicht noch besser c7—b6 in Betracht; letzteres mit der Folge 8. b4—c5, d6 × b4; 9. a3 × c5, a5—b4; 10. c3 × a5 × c7, b8 × d6 × b4; 11. d4—c5, e7—d6 u. s. w., oder mit 8. d2—e3, was in das laufende Hauptspiel zurücklenken kann.

Falsch dagegen für Schwarz wäre 7. d6—c5, wegen 8. b4 × d6, e7 × c5 × e3; 9. d2 × f4 × h6, c7—b6; 10. f2—e3, b8—c7; 11. g3—f4, e5 × g3; 12. h2 × f4 u. s. w.

8. d2—e3

Hier käme für Weiß auch sofort 8. g3—f4 in Betracht, vgl. Spiel 13 der Tabelle.

8. c7—b6

Auf 8. a7—b6 (vgl. Nr. 12 der Tabelle) könnte zunächst 9. e3—f4, d6—c5; 10. b4 × d6, e7 × c5 × e3; 11. f4 × d6, c7 × e5; 12. f2 × d4, h4 × f2; 13. g1 × e3 etc. folgen.

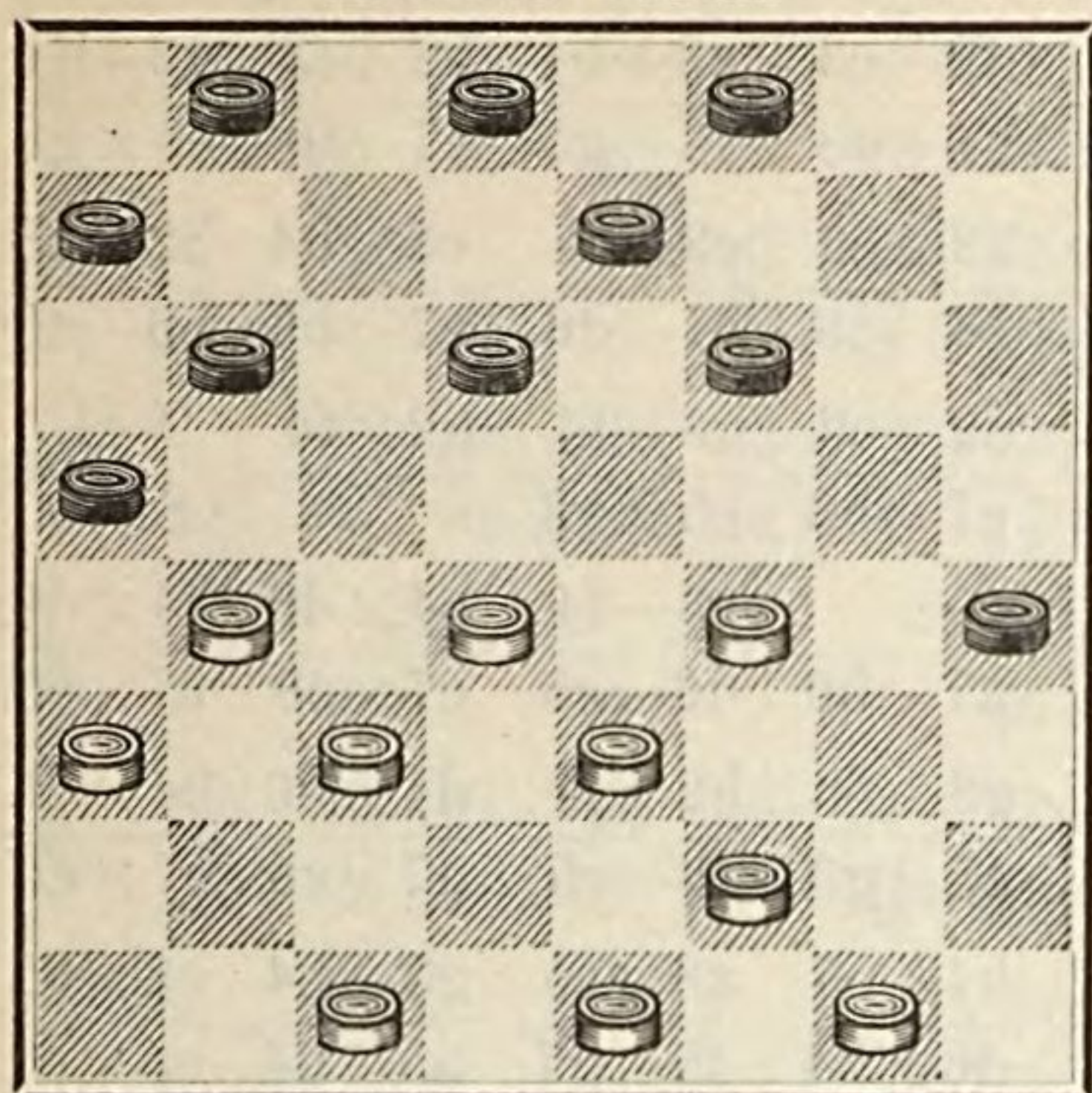
9. g3—f4 e5 × g3

10. h2 × f4

(Diagramm 94.)

Ein Fehler von Schwarz wäre nun der Opferzug 10. d6—e5 wegen 11. f4 × d6, e7 × c5; 12. b4 × d6, weil hierauf weder der Angriff d8—e7 noch d8—c7 den geopfertem Stein zurückgewinnen würde. Im ersteren Falle, auf d8—e7, könnte 13. c1—d2, e7 × c5; 14. c3—b4,

Schwarze Partei. Nr. 94.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß.

a5 × c3; 15. d2 × b4 × d6, — im letzteren Falle, auf 12. d8 — c7 aber, 13. f2 — g3, h4 × f2; 14.

e1 × g3, c7 × e5; 15. e3 — f4, b6 — c5; 16. d4 × b6, a7 × c5; 17. f4 × d6, oder 13. c7 × e5; 14. e3 — f4, h4 × f2; 15. e1 × g3 u. s. w. zu Gunsten des Weißen folgen.

Dagegen kommen in der vorgeführten Stellung sowohl die Züge b8 — c7 und d8 — c7, ferner f8 — g7, als auch die beiden Schlaggebote b6 — c5 und d6 — c5 in Betracht, deren Ausführung dem Mittelspiel anheimfällt.

Zur besseren Übersicht der angedeuteten Anfangsspiele möge folgende Tabelle über die erste Eröffnung dienen.

Tabelle zur ersten Eröffnung.

Nr.	1.		2.		3.			
	c3 — d4		d4 × f6		b2 — c3			
	f6 — e5		g7 × e5		h8 — g7			
	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1.	a1 — b2	a3 — b4	b4 — a5	b2 — a3	e3 — f4	c1 — b2	f2 — e3	g1 × e3
	g7 — f6	b4 — c5	a7 — b6	b8 — a7	c5 — d4	f8 — g7	d4 × f2	b6 — c5
2.	.	.	.	.	.	.	g3 — h4	h2 × f4
	.	.	.	.	.	b6 — c5	e5 × g3	f6 — e5
3.	.	.	.	.	.	c3 — b4	b4 — c5	d2 × b4
	.	.	.	.	.	d4 — c3	b6 × d4	d4 — e3
4.	.	.	.	.	.	g3 — h4	a3 — b4	c1 × a3
	.	.	.	.	.	d4 × b2	e5 × g3	f6 — e5
5.	.	.	.	.	.	a3 × c5	c1 × a3	d2 — e3
	.	.	.	.	c5 — b4	b6 × b2	f6 — g5	e5 — d4
6.	.	.	.	.	e3 — d4	f2 × d4	d4 × b6	d2 — e3
	.	.	.	.	c5 × e3	b6 — c5	a7 × c5	c5 — b4
7.	.	.	.	.	.	d2 × f4	c3 — b4	c1 — b2
	.	.	.	.	.	f8 — g7	e5 — d4	f6 — g5
8.	.	.	.	e3 — f4	f2 — e3	c3 — b4	b2 — c3	f4 — g5
	.	.	.	c5 — b4	b4 — a3	f6 — g5	g5 — h4	h4 × f2

Nr.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
9.	$\frac{a1-b2}{g7-f6}$	$\frac{a3-b4}{b6-c5}$	$\frac{b4-a5}{a7-b6}$	$\frac{e3-f4}{c5-b4}$	$\frac{f2-e3}{b4-a3}$	$\frac{c3-b4}{f6-g5}$	$\frac{b2-c3}{e7-f6}$	$\frac{g3-h4}{e5 \times g3}$
10.	. .	. .	$\frac{c5-d4}{d6 \times b4}$	$\frac{e3 \times c5}{f2-e3}$	$\frac{f2-e3}{e3-f4}$	$\frac{c3-b4}{e7-d6}$	$\frac{b2-c3}{a7-b6}$	$\frac{b2-c3}{b6-c5}$
11.	. .	$\frac{b6-a5}{h6-g5}$	$\frac{e3-d4}{g5-h4}$	$\frac{b2-a3}{c7-b6}$	$\frac{d2-e3}{e5 \times g3}$	$\frac{g3-f4}{e3-f4}$	$\frac{h2 \times f4}{b4 \times d6}$	Vgl. S. 73
12.	. .	. .	. .	. .	$\frac{a7-b6}{d6-c5}$	$\frac{e3-f4}{e7 \times e3}$	$\frac{b4 \times d6}{c7 \times e5}$	$\frac{f4 \times d6}{c7 \times e5}$
13.	. .	. .	. .	. .	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{d6-c5}$	$\frac{d4 \times b6}{a7 \times c5}$	$\frac{b4 \times d6}{c7 \times g3}$
14.	. .	. .	. .	$\frac{g5-f4}{d6 \times b4}$	$\frac{b4-c5}{f8-g7}$	$\frac{a3 \times c5}{a5-b4}$	$\frac{g3-h4}{e5 \times c3}$	$\frac{c3 \times a5}{e5 \times c3}$
15.	. .	. .	. .	. .	$\frac{g3-h4}{f4-g3}$	$\frac{h2 \times f4}{e5 \times g3}$	$\frac{f2-e3}{c7-b6}$	$\frac{e3 \times f4}{d6-c5}$
16.	. .	. .	. .	$\frac{c7-b6}{d2-e3}$	$\frac{b4-c5}{g5-h4}$	$\frac{a3 \times c5}{a7-b6}$	$\frac{c3 \times c7}{d6-c5}$	$\frac{d2-c3}{c7 \times g3}$
17.	. .	. .	. .	$\frac{d2-e3}{g5-h4}$	$\frac{b2-a3}{a7-b6}$	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{d6-c5}$	$\frac{b4 \times d6}{c7 \times g3}$
18.	. .	. .	. .	$\frac{g5-f4}{f6 \times h4}$	$\frac{e3 \times g5}{e7 \times g5}$	$\frac{d4 \times f6}{g5 \times e3}$	$\frac{g3-f4}{c7-b6}$	$\frac{f2 \times d4}{c7-b6}$
19.	. .	. .	$\frac{c7-b6}{d6 \times b4}$	$\frac{b4-c5}{b6 \times d4}$	$\frac{d4-c5}{e5 \times g3}$	$\frac{g3-f4}{e7-d6}$	$\frac{c3 \times g7}{d6-c5}$	$\frac{h2 \times f4}{d6-c5}$
20.	. .	. .	$\frac{b2-a3}{c7-b6}$	$\frac{e3-f4}{b6-c5}$	$\frac{d2-e3}{b8-c7}$	$\frac{g3-h4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{f6-e5}$	$\frac{g1-h2}{e5 \times g3}$
21.	. .	. .	$\frac{h6-g5}{e5 \times g3}$	$\frac{g3-f4}{a7-b6}$	$\frac{h2 \times h6}{b8-a7}$	$\frac{c1-b2}{f6-e5}$	$\frac{e3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{g1-h2}{e5 \times g3}$
22.	. .	$\frac{c3-b4}{b6-a5}$	$\frac{b2-c3}{c7-b6}$	$\frac{e3-d4}{b6-c5}$	$\frac{d4 \times b6}{a7 \times c5}$	$\frac{d2-e3}{d8-c7}$	$\frac{e3-d4}{c5 \times e3}$	$\frac{f2 \times d4}{b8-a7}$
23.	. .	. .	. .	$\frac{b8-c7}{f8-g7}$	$\frac{d2-e3}{b6-c5}$	$\frac{e3-f4}{a7 \times c5}$	$\frac{d4 \times b6}{f6-g5}$	$\frac{c1-d2}{f6-g5}$
24.	. .	$\frac{e3-d4}{b6-a5}$	$\frac{d4-c5}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{c7-d6}$	$\frac{b2-a3}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{d8-c7}$	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{c7-d6}$
25.	. .	$\frac{g3-h4}{d6-c5}$	$\frac{e3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{c7-d6}$	$\frac{f2-e3}{b6-a5}$	$\frac{c3-d4}{a7-b6}$	$\frac{b2-c3}{b8-a7}$	$\frac{g1-h2}{f6-g5}$
26.	. .	. .	$\frac{h2-g3}{c7-d6}$	$\frac{e3-f4}{b6-a5}$	$\frac{f2-e3}{a7-b6}$	$\frac{g1-h2}{b8-a7}$	$\frac{f4-g5}{h6 \times f4}$	$\frac{e3 \times g5}{d8-c7}$
27.	. .	. .	. .	$\frac{c3-b4}{b8-c7}$	$\frac{b4-a5}{c5-b4}$	$\frac{a3 \times c5}{b6 \times d4}$	$\frac{e3 \times c5}{d6 \times b4}$	$\frac{b2-a3}{c7-d6}$
28.	$\frac{e7-f6}{b6-a5}$	$\frac{a3-b4}{b6-a5}$	$\frac{b2-a3}{a7-b6}$	$\frac{g3-h4}{b8-a7}$	$\frac{f2-g3}{b6-c5}$	$\frac{g1-f2}{c7-b6}$	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{d8-e7}$

Nr.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
29.	$\frac{a1-b2}{b6-a5}$	$\frac{e3-d4}{e7-f6}$	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{f6-g5}$	$\frac{d2-e3}{a7-b6}$	$\frac{e1-d2}{b8-a7}$	$\frac{d4-c5}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{b6 \times d4}$
30.	. .	$\frac{e5-f4}{g3 \times e5}$	$\frac{d6 \times f4}{e3 \times g5}$	$\frac{f2-g3}{e7-d6}$	$\frac{g3 \times e5}{d6 \times f4}$	$\frac{d4-e5}{e7-b6}$	$\frac{c3-d4}{b6-c5}$	$\frac{d4 \times b6}{a7 \times c5}$
31.	$\frac{e5-f4}{g3 \times e5}$	$\frac{d6 \times f4}{e3 \times g5}$	$\frac{h6 \times f4}{e3 \times g5}$	$\frac{g7-h6}{f2-e3}$	$\frac{h6 \times f4}{e3 \times g5}$	$\frac{f8-g7}{e1-f2}$	$\frac{g7-h6}{f2-e3}$	$\frac{h6 \times f4}{e3 \times g5}$
32.	. .	. .	. .	$\frac{c3-d4}{b6-c5}$	$\frac{d4 \times b6}{a7 \times c5}$	$\frac{b2-c3}{e7-d6}$	$\frac{f2-e3}{g7-h6}$	$\frac{e3 \times g5}{h6 \times f4}$
33.	$\frac{g3-h4}{g7-f6}$	$\frac{h2-g3}{d6-c5}$	$\frac{e3-f4}{e7-d6}$	$\frac{f2-e3}{b8-c7}$	$\frac{c1-b2}{b6-a5}$	$\frac{g1-h2}{e7-b6}$	$\frac{c3-d4}{e5 \times c3}$	$\frac{b2 \times d4}{c5-b4}$

	1.	2.						
	$\frac{c3-d4}{f6-e5}$	$\frac{d4 \times f6}{g7 \times e5}$						
	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
34.	$\frac{a3-b4}{h8-g7}$	$\frac{b4-a5}{g7-f6}$	$\frac{e3-f4}{b6-c5}$	$\frac{b2-a3}{c5-d4}$	$\frac{d2-e3}{d4-c3}$	$\frac{e3-d4}{f6-g5}$	$\frac{d4 \times f6}{g5 \times e3}$	$\frac{f2 \times d4}{e7 \times g5}$
35.	. .	. .	. .	. .	. .	$\frac{c1-d2}{e5-d4}$	$\frac{d2 \times b4}{d4-c3}$	$\frac{e3-d4}{f6-g5}$
36.	. .	$\frac{e7-f6}{g3-h4}$	$\frac{d8-e7}{h2-g3}$	$\frac{e5-f4}{g3 \times e5}$	$\frac{d6 \times f4}{e3 \times g5}$	$\frac{h6 \times f4}{b2-c3}$	$\frac{f6-e5}{h4-g5}$	$\frac{b6-c5}{b6-c5}$
37.	$\frac{b6-a5}{g3-h4}$	$\frac{a5 \times c3}{b2 \times f6}$	$\frac{e7 \times g5}{h4 \times f6}$	$\frac{f8-g7}{c1-b2}$	$\frac{g7 \times e5}{e3-f4}$	$\frac{e5 \times g3}{h2 \times f4}$	$\frac{d6-e5}{f4 \times d6}$	$\frac{c7 \times e5}{c7 \times e5}$
38.	. .	. .	. .	$\frac{f8-e7}{f2-g3}$	$\frac{e7 \times g5}{g3-h4}$	$\frac{g5-f4}{e3 \times g5}$	$\frac{h6 \times f4}{e1-f2}$	$\frac{h8-g7}{h8-g7}$
39.	$\frac{g3-h4}{d6-c5}$	$\frac{h2-g3}{e7-d6}$	$\frac{g1-h2}{h8-g7}$	$\frac{h4-g5}{h6 \times f4}$	$\frac{e3 \times g5}{d8-e7}$	$\frac{g3-h4}{g7-f6}$	$\frac{f2-g3}{b6-a5}$	$\frac{b2-c3}{a7-b6}$
40.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
	$\frac{c3-d4}{f6-e5}$	$\frac{d4 \times f6}{e7 \times g5}$	$\frac{g3-h4}{b6-c5}$	$\frac{h4 \times f6}{g7 \times e5}$	$\frac{b2-c3}{f8-g7}$	$\frac{h2-g3}{a7-b6}$	$\frac{g3-h4}{g7-f6}$	$\frac{f2-g3}{b8-a7}$

Zweite Eröffnung.

1. $c3-d4$ $f6-g5$

Das bezeichnende Merkmal für die verschiedenen Fortsetzungen dieses Anfanges knüpft sich an den Stein g3, welchen die weiße

Partei, früher oder später, entweder nach f4 oder nach h4 vorschiebt. Außerdem kann Weiß auch in der Mitte des Brettes Schlagwendungen, durch d4—e5 oder d4—c5, herbeiführen, sei es sofort, sei es nach den ein-

leitenden Zügen $b2—c3$ und $a1—b2$.

Hiernach lassen sich für die vorliegende Eröffnung in der Hauptsache zunächst drei verschiedene Arten von Fortsetzungen aufstellen.

Erste Fortsetzung.

2. $g3—f4$ $d6—c5$

Es bleibt auf den späteren Fortgang des Spieles meist ohne Einfluß, ob Weiß den vorgelegten Zug, 2. $g3—f4$, hier sofort oder erst einige Tempi später, z. B. nach den Entwicklungszügen $b2—c3$ und $a1—b2$, ausführt. Ebenso kann Schwarz mannigfache Abänderungen an der Reihenfolge seiner ersten Züge belieben, ohne dadurch die spätere Fortführung des Spieles wesentlich zu beeinflussen.

3. $b2—c3$

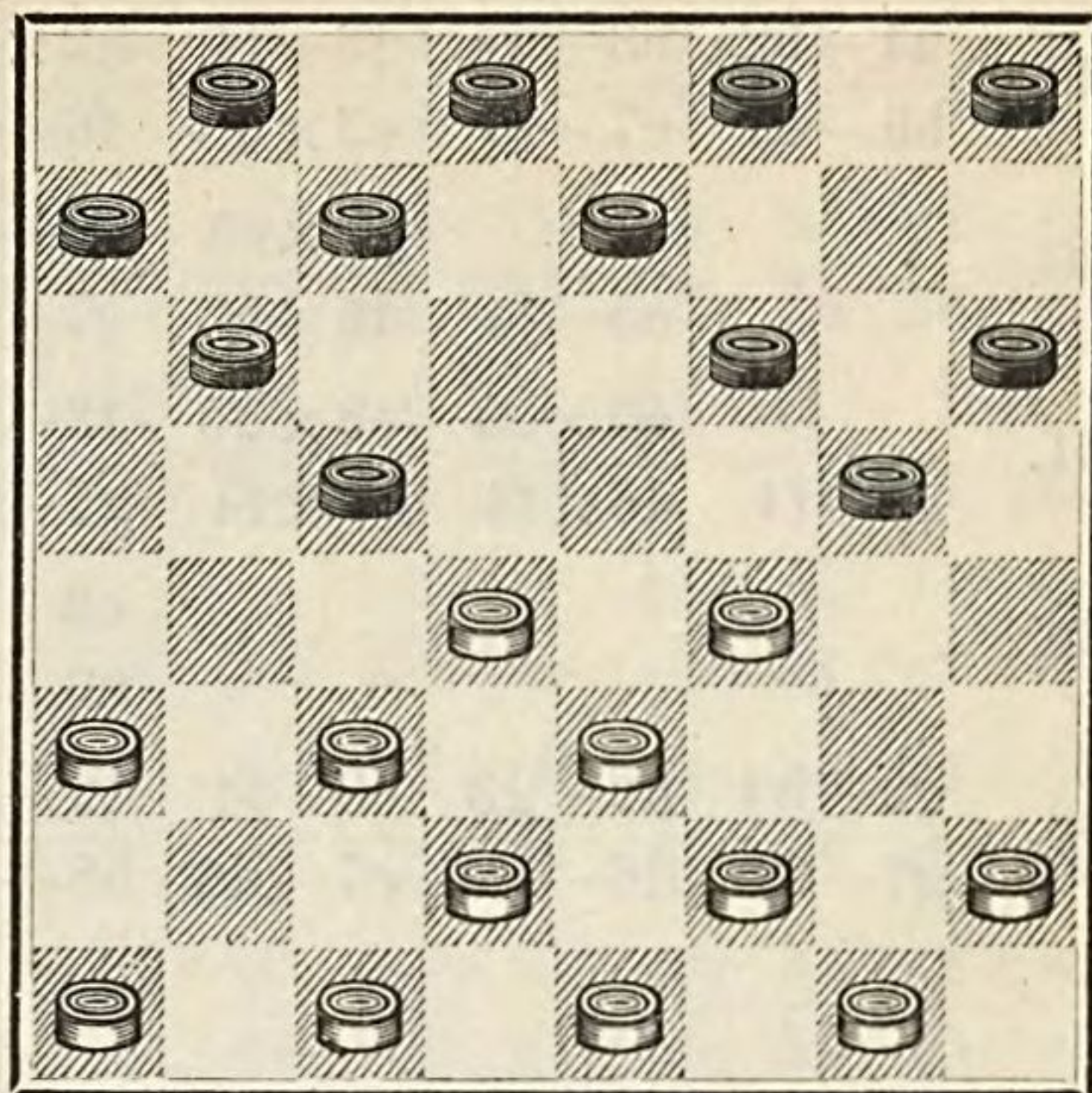
Minder gut für Weiß wäre hier 3. $h2—g3$, $g5—h4$; nebst 4. $f4—e5$, wegen $c5—b4$; 5. $a3 \times c5$, $e7—d6$; 6. $c5 \times e7$, $f8 \times d6 \times f4 \times h2$ u. s. w.

Dagegen käme für Weiß 3. $d2—c3$ in Betracht, wie im Spiel Nr. 53 der nachfolgenden Tabelle (S. 79).

3. $g7—f6$

Die jetzt erreichte Stellung (Nr. 95) könnte, in dem oben angedeuteten Sinne, auch durch

Schwarze Partei. Nr. 95.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 3. Zuge von Weiß.

Zugfolgen wie 1. $c3—d4$, $f6—g5$; 2. $b2—c3$, $g7—f6$; 3. $g3—f4$, $d6—c5$; — oder 1. $c3—d4$, $d6—c5$; 2. $g3—f4$, $f6—g5$; 3. $b2—c3$, $g7—f6$ herbeigeführt werden.

Statt 3. $g7—f6$ mag Schwarz auch $g5—h4$ wählen, worauf dem Weißen verschiedene gute Fortsetzungen, man sehe die Spiele Nr. 48 bis 51 in der Tabelle, zu Gebote stehen; desgleichen käme für Schwarz der Zug 3. $e7—f6$ (Nr. 52 der Tabelle) in Frage.

4. $a1—b2$

Über die Abweichungen 4. $c3—b4$ und 4. $f4—g3$ sehe man die Spiele Nr. 46 und 47 der Tabelle.

4. $h8—g7$

5. $f2—g3$

Ohne Vorteil für Weiß bleibt

das frühzeitige Vorgehen nach e5, entweder 5. f4—e5 oder 5. d4—e5; man vergleiche in der Tabelle die beiden Spiele unter Nr. 44 und 45.

5. **g5—h4**

6. **e1—f2** **f6—g5**

Hier könnte Schwarz ohne Nachteil auch b6—a5 ziehen, vgl. Nr. 43 der Tabelle.

7. **f4—e5** **e7—f6**

Für Weiß käme hier auch 7. d4—e5, wegen e7—d6; 8. e5—f6, g7×e5; 9. e3—d4, c5×e3; 10. f2×d4×f6, in Betracht, oder 8. c3—d4, f8—e7; 9. b2—c3, e7—f6 etc.

8. **g3—f4**

Über 8. c3—b4 sehe man Nr. 42 der Tabelle.

8. **b6—a5**

9. **d4×b6** **a7×c5**

10. **h2—g3**

Ein Fehler von Weiß wäre 10. c3—d4, b8—a7; 11. d4×b6, a7×c5 nebst 12. d2—c3, f6×d4; 13. c3×e5, f8—e7; 14. h2—g3, e7—d6; 15. c1—d2, c5—b4; 16. a3×c5×e7, d8×f6×d4; 17. e3×c5, g5×e3×c1D u. s. w.

10. **f6×d4**

11. **c3×e5** und die Partie geht in das Mittelspiel über.

Zweite Fortsetzung.

2. **g3—h4** **g7—f6**

Über d6—c5 sehe man Nr. 59 und über g5—f4 Nr. 60—62 in der Tabelle.

3. **b2—c3** **d6—c5**

Auf d6—e5 kann zunächst 4. f2—g3, c7—d6 nebst 5. g3—f4 etc. folgen, vgl. Tab. Nr. 58.

4. **a1—b2**

Auf 4. h2—g3 kann Schwarz mit c7—d6 antworten, nebst 5. g3—f4, d6—e5; 6. f4×d6, g5—f4; 7. e3×g5, h6×f4; 8. d2—e3, f4×d2; 9. c1×e3, h8—g7; 10. f2—g3, g7—h6; 11. g3—f4, b6—a5; 12. d4×b6, a7×c5; 13. c3—d4, a5—b4 u. s. w.

4. **c7—d6**

Schwarz könnte hier ohne Nachteil auch g5—f4 versuchen; mit der Folge 5. e3×g5, c5×e3; 6. d2×f4, h8—g7; 7. c1—d2, oder 7. e1—d2; ferner auch 6. f2×d4, h6×f4; 7. d4—c5 u. s. w. vgl. Nr. 55 bis 57 der Tabelle.

5. **f2—g3** **d6—e5**

6. **g3—f4** **e5×g3**

7. **h2×f4** **e7—d6**

8. **e1—f2** **f8—g7**

u. s. w.

Dritte Fortsetzung.

I.

2. **b2—c3** **g5—h4**

Schwarz kann auch d6—c5, wie in Nr. 67 der Tabelle, antworten, oder mit g7—f6; 3. a1—b2, h8—g7; 4. d4—c5, d6×b4;

5. $a3 \times c5$, $b6 \times d4$; 6. $e3 \times c5$, $c7—d6$ in das nachher folgende Spiel unter III einlenken.

3. $a1—b2$ $d6—c5$

Zieht hier Weiß sofort 3. $d4—e5$, so kann Schwarz, nach $d6 \times f4$; 4. $g3 \times e5$, mit $h6—g5$ oder auch mit $e7—d6$ fortfahren, man vgl. die Spiele 64 bis 66 in der Tabelle.

4. $d4—e5$ $b6—a5$
 5. $c3—d4$ $a7—b6$
 6. $b2—c3$ $e7—d6$
 7. $g3—f4$ $d8—e7$
 8. $f2—g3$ $h4 \times f2$
 9. $e1—g3$ $e7—f6$

u. s. w.

II.

2. $d4—e5$ $d6 \times f4$
 3. $g3 \times e5$ $g5—f4$

Bei $g5—h4$; 4. $b2—c3$, $h6—g5$ ergibt sich das schon unter I Zug 3 erwähnte Spiel Nr. 64 der Tabelle.

4. $e3 \times g5$ $h6 \times f4$

5. $b2—c3$ $b6—a5$

u. s. w. wie in der Tabelle, Nr. 68.

III.

2. $d4—c5$ $d6 \times b4$

Schlägt Schwarz zunächst $b6 \times d4$, so ergibt sich nach 3. $e3 \times c5$, $d6 \times b4$; 4. $a3 \times c5$ dasselbe Spiel.

3. $a3 \times c5$ $b6 \times d4$

4. $e3 \times c5$ $c7—d6$

Auf $g7—f6$ fährt Weiß mit 5. $b2—c3$ oder 5. $d2—e3$ fort; man vergleiche die Spiele Nr. 70 bis 73 in der Tabelle.

Bei $e7—f6$ kann sich die Fortsetzung 5. $b2—c3$, $g5—f4$; 6. $g3 \times e5$, $f6 \times d4 \times b2$; 7. $a1 \times c3$, $c7—b6$; 8. $c3—d4$, $g7—f6$; 9. $h2—g3$, $f8—e7$ ergeben; vgl. Tabelle, Spiel Nr. 74.

5. $b2—c3$ $d6 \times b4$

6. $a3—c5$

7. $b2—c3$ u. s. w. wie in Spiel Nr. 69 der Tabelle.

Tabelle zur zweiten Eröffnung.

	1.	2.						
	$c3—d4$	$g3—f4$						
	$f6—g5$	$d6—c5$						
	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
41.	$b2—c3$ $g7—f6$	$a1—b2$ $h8—g7$	$f2—g3$ $g5—h4$	$e1—f2$ $f6—g5$	$f4—e5$ $e7—f6$	$g3—f4$ $b6—a5$	$d4 \times b6$ $a7 \times c5$	$h2—g3$ =
42.						$c3—b4$ $g5—f4$	$b4 \times d6$ $d8—e7$	$e3 \times g5$ $e7 \times e3$
43.				$b6—a5$	$d4 \times b6$ $a7 \times c5$	$c3—d4$ $c7—b6$	$f4—g5$ $h6 \times f4$	$g3 \times e5$ $e7—d6$

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
44.	$\frac{b2-c3}{g7-f6}$	$\frac{a1-b2}{h8-g7}$	$\frac{f4-e5}{g5-h4}$	$\frac{c3-b4}{h6-g5}$	$\frac{b4 \times d6}{e7 \times c5}$	$\frac{d2-c3}{d8-e7}$	$\frac{h2-g3}{g5-f4}$	$\frac{e3 \times g5}{c5 \times e3}$
45.	. .	. .	$\frac{d4-e5}{f6 \times d4}$	$\frac{c3 \times e5}{g5-h4}$	$\frac{f4-g5}{h6 \times f4}$	$\frac{e3 \times g5}{e7-f6}$	$\frac{g5 \times e7}{d8 \times d4}$	$\frac{d2-c3}{f8-e7}$
46.	. .	$\frac{c3-b4}{b6-a5}$	$\frac{b4 \times d6}{c7 \times c3}$	$\frac{d2 \times b4}{a5 \times c3}$	$\frac{c1-d2}{a7-b6}$	$\frac{d2 \times b4}{b6-c5}$	$\frac{b4 \times d6}{e7 \times c5}$	$\frac{a1-b2}{f8-e7}$
47.	. .	$\frac{f2-g3}{g5-h4}$	$\frac{e1-f2}{f6-g5}$	$\frac{f4-e5}{g5-f4}$	$\frac{e3 \times g5}{h6 \times f4}$	$\frac{e5-f6}{c5 \times e3}$	$\frac{g3 \times e5}{e7 \times g5}$	$\frac{d2 \times h6}{}$
48.	$\frac{g5-h4}{}$	$\frac{a1-b2}{e7-d6}$	$\frac{d4-e5}{b6-a5}$	$\frac{c3-d4}{a7-b6}$	$\frac{b2-c3}{d8-e7}$	$\frac{f2-g3}{h4 \times f2}$	$\frac{e1 \times g3}{e7-f6}$	$\frac{g3-h4}{}$
49.	. .	$\frac{c3-b4}{b6-a5}$	$\frac{b4 \times d6}{c7 \times c3}$	$\frac{d2 \times b4}{a5 \times c3}$	$\frac{c1-d2}{d8-c7}$	$\frac{d2 \times b4}{e7-d6}$	$\frac{b4-c5}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{f8-e7}$
50.	. .	$\frac{d4-e5}{b6-a5}$	$\frac{c3-d4}{a7-b6}$	$\frac{a1-b2}{e7-d6}$	$\frac{b2-c3}{d8-e7}$	$\frac{f2-g3}{h4 \times f2}$	$\frac{e1 \times g3}{e7-f6}$	$\frac{g1-f2}{b8-a7}$
51.	. .	$\frac{f2-g3}{h4 \times f2}$	$\frac{e1 \times g3}{e7-f6}$	$\frac{g3-h4}{f8-e7}$	$\frac{c3-b4}{b6-a5}$	$\frac{b4 \times f8D}{a5-b4}$	$\frac{a3 \times c5}{d8-e7}$	$\frac{Df8 \times d6}{c7 \times e1D}$
52.	$\frac{e7-f6}{}$	$\frac{a1-b2}{c7-d6}$	$\frac{f2-g3}{f6-e5}$	$\frac{d4 \times f6}{g7 \times e5}$	$\frac{g3-h4}{e5 \times g3}$	$\frac{h4 \times f6}{f8-g7}$	$\frac{h2 \times f4}{g7 \times g3}$	$\frac{g1-h2}{h8-g7}$
53.	$\frac{d2-c3}{g7-f6}$	$\frac{c3-b4}{c7-d6}$	$\frac{h2-g3}{g5-h4}$	$\frac{c1-d2}{h8-g7}$	$\frac{g1-h2}{f6-g5}$	$\frac{b2-c3}{d8-c7}$	$\frac{b4-a5}{c5-b4}$	$\frac{a3 \times c5}{d6 \times b4}$

	1.		2.					
	$\frac{c3-d4}{f6-g5}$		$\frac{g3-h4}{g7-f6, d6-c5, g5-f4}$					
	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
54.	$\frac{g3-h4}{g7-f6}$	$\frac{b2-c3}{d6-c5}$	$\frac{a1-b2}{c7-d6}$	$\frac{f2-g3}{d6-e5}$	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{e7-d6}$	$\frac{e1-f2}{f8-g7}$	$\frac{f2-g3}{d8-c7}$
55.	. .	. .	$\frac{g5-f4}{}$	$\frac{e3 \times g5}{c5 \times e3}$	$\frac{d2 \times f4}{h8-g7}$	$\frac{c1-d2}{c7-d6}$	$\frac{c3-b4}{d8-c7}$	$\frac{f2-e3}{d6-e5}$
56.	. .	. .	. .	. .	. .	$\frac{e1-d2}{c7-d6}$	$\frac{c3-b4}{f6-e5}$	$\frac{f2-e3}{e5 \times g3}$
57.	. .	. .	. .	. .	$\frac{f2 \times d4}{h6 \times f4}$	$\frac{d4-c5}{b6 \times d4}$	$\frac{c3 \times g7}{f8 \times h6}$	$\frac{b2-c3}{h8-g7}$
58.	. .	$\frac{d6-e5}{}$	$\frac{f2-g3}{c7-d6}$	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{f8-g7}$	$\frac{g1-f2}{b6-c5}$	$\frac{d4 \times b6}{a7 \times c5}$	$\frac{c3-d4}{b8-a7}$
59.	$\frac{d6-c5}{}$	$\frac{h4 \times f6}{g7 \times c3}$	$\frac{b2 \times d4}{h6-g5}$	$\frac{h2-g3}{g5-h4}$	$\frac{d2-c3}{h8-g7}$	$\frac{c1-b2}{g7-f6}$	$\frac{g3-f4}{c7-d6}$	$\frac{c3-b4}{b6-a5}$

	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
60.	$\frac{g3-h4}{g5-f4}$	$\frac{e3 \times g5}{h6 \times f4}$	$\frac{b2-c3}{b6-c5}$	$\frac{d4 \times b6}{a7 \times c5}$	$\frac{c3-b4}{g7-h6}$	$\frac{f2-g3}{h8-g7}$	$\frac{g3 \times e5}{d6 \times f4}$	$\frac{b4 \times d6}{e7 \times c5}$
61.	. .	. .	$\frac{d4-e5}{d6-c5}$	$\frac{h4-g5}{e7-d6}$	$\frac{a1-b2}{c5-d4}$	$\frac{f2-g3}{d6-c5}$	$\frac{g1-f2}{b6-a5}$	$\frac{g1-f2}{a7-b6}$
62.	. .	. .	. .	$\frac{a1-b2}{c5-d4}$	$\frac{f2-g3}{b6-c5}$	$\frac{h4-g5}{a7-b6}$	$\frac{g3-h4}{b6-a5}$	$\frac{g7-h6}{g7-h6}$

1. 2.
 $\frac{c3-d4}{f6-g5}$ $\frac{b2-c3; d4-e5; d4-c5}{-}$

	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
63.	$\frac{b2-c3}{g5-h4}$	$\frac{a1-b2}{d6-c5}$	$\frac{d4-e5}{b6-a5}$	$\frac{c3-d4}{a7-b6}$	$\frac{b2-c3}{e7-d6}$	$\frac{g3-f4}{d8-e7}$	$\frac{f2-g3}{h4 \times f2}$	$\frac{e1 \times g3}{e7-f6}$
64.	. .	$\frac{d4-e5}{d6 \times f4}$	$\frac{g3 \times e5}{h6-g5}$	$\frac{e3-d4}{g5-f4}$	$\frac{a1-b2}{g7-h6}$	$\frac{a3-b4}{b6-a5}$	$\frac{f2-e3}{c7-b6}$	$\frac{e3 \times g5}{h6 \times f4}$
65.	. .	. .	$\frac{e3-f4}{e7-d6}$	$\frac{a1-b2}{b6-c5}$	$\frac{f2-e3}{a7-b6}$	$\frac{g1-f2}{b8-a7}$	$\frac{c3-d4}{f8-e7}$	$\frac{c3-d4}{g7-f6}$
66.	. .	. .	. .	$\frac{a1-b2}{b6-a5}$	$\frac{c3-d4}{a7-b6}$	$\frac{f2-e3}{d6-c5}$	$\frac{g1-f2}{d8-e7}$	$\frac{g1-f2}{g7-f6}$
67.	$\frac{d6-c5}{d4-e5}$	$\frac{c3-b4}{g3 \times e5}$	$\frac{b4 \times d6}{b6-a5}$	$\frac{d2 \times b4}{a5 \times c3}$	$\frac{c1-d2}{g7-f6}$	$\frac{d2 \times b4}{f6-e5}$	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{f2 \times f6}{e7 \times g5}$
	$\frac{d4-e5}{d6 \times f4}$	$\frac{g3 \times e5}{g5-h4}$	$\frac{b2-c3}{h6-g5}$	= Nr. 64.				
68.	. .	$\frac{e3 \times g5}{g5-f4}$	$\frac{b2-c3}{h6 \times f4}$	$\frac{f2-g3}{b6-a5}$	$\frac{c1-b2}{e7-d6}$	$\frac{e5-f6}{d6-c5}$	$\frac{c3-b4}{g7 \times e5}$	$\frac{c3-b4}{a5 \times c3}$
69.	$\frac{d4-c5}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{b6 \times d4}$	$\frac{e3 \times c5}{c7-d6}$	$\frac{b2-a3}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{g7-f6}$	$\frac{d2-c3}{h8-g7}$	$\frac{c1-b2}{b8-c7}$	$\frac{b2-a3}{c7-b6}$
70.	. .	. .	$\frac{b2-c3}{g7-f6}$	$\frac{a1-b2}{f8-g7}$	$\frac{c3-b4}{f6-e5}$	$\frac{b2-a3}{c7-d6}$	$\frac{b4-a5}{g5-f4}$	$\frac{b4-a5}{d6 \times b4}$
71.	. .	. .	. .	$\frac{a1-b2}{g5-h4}$	$\frac{g3-f4}{c7-d6}$	$\frac{c3 \times a5}{d6 \times b4}$	$\frac{d2-e3}{h8-g7}$	$\frac{d2-e3}{f6-g5}$
72.	. .	. .	. .	$\frac{d2-e3}{c7-b6}$	$\frac{e3-d4}{f6-e5}$	$\frac{d4 \times f6}{b6 \times d4}$	$\frac{c1-d2}{f8-g7}$	$\frac{g3-h4}{g3-h4}$
73.	. .	. .	. .	. .	. .	. .	$\frac{g3-h4}{e7-d6}$	$\frac{b2-c3}{d4 \times b2}$
74.	. .	. .	$\frac{b2-c3}{e7-f6}$	$\frac{g3 \times e5}{g5-f4}$	$\frac{a1 \times c3}{f6 \times b2}$	$\frac{c3-d4}{c7-b6}$	$\frac{h2-g3}{g7-f6}$	$\frac{h2-g3}{f8-e7}$

Dritte Eröffnung.

Es folgen hier die auf den Anzug c3—d4 sich durch Bewegung des mittleren Steines d6 (nach c5 oder e5) ergebenden beiden Anfänge.

I.

1. **c3—d4** **d6—c5**
 2. **g3—f4**

Von gleichem Werte ist auch die Fortsetzung mit 2. g3—h4, e7—d6 nebst 3. b2—c3 oder 3. f2—g3; man vergleiche die beiden Spiele unter Nr. 76 und 77 der Tabelle. — Antwortet Schwarz auf 2. g3—h4 mit f6—g5, so gelangt man durch 3. h4×f6, g7×c3 in das Spiel Nr. 59 der zweiten Eröffnung (S. 79 unten), welches aber, statt durch 4. b2×d4, richtiger mit 4. d2×b4×d6, e7×c5; 5. b2—c3 etc. fortgesetzt werden muß.

Zieht Weiß 2. b2—c3, so kann Schwarz durch f6—g5 nebst 3. g3—f4 oder g3—h4 zu Fortsetzungen wie unter Nr. 41 bis 57 (zweite Eröffnung) Anlaß geben.

2. **c7—d6**

Die Entgegnung f6—g5 führt durch 3. b2—c3 zu den Spielen Nr. 41 bis 52 (zweite Eröffnung).

3. **b2—c3** **f6—e5**
 4. **d4×f6** **g7×e5×g3**

5. **h2×f4** **h8—g7**

u. s. w., vgl. Spiel 75 der Tabelle.

II.

1. **c3—d4** **d6—e5**
 2. **b2—c3** **c7—d6**

Auf e7—d6 setzt Weiß das Spiel zunächst mit 3. e3—f4, f8—e7; 4. d2—e3, b6—c5; 5. d4×b6, a7×c5 fort; er kann nun das Opfer 6. a3—b4, c5×a3 versuchen, um dann 7. c3—b4 (nebst b4—c5, d6×b4; f4×d6×f8) zu drohen; zöge Schwarz z. B. c7—b6, so würde 8. b4—c5, b6×d4; 9. e3×c5, d6×b4; 10. f4×d6×f8 folgen. Es geschieht deshalb auf 7. c3—b4 am besten e5—d4; 8. e3×c5, f6—g5, womit sich die Spiele ausgleichen.

3. **a1—b2** **d6—c5**
 4. **e3—f4**

Weiß könnte das Spiel auch mit 4. g3—f4 oder g3—h4, wie in Nr. 81 und 82 der Tabelle fortsetzen.

4. **c5×e3**
 5. **f4×d6** **e7×c5**

Falls 5. f2×d4, so d8—c7; 6. f4×d6, e7×c5×e3; 7. d2×f4, f8—e7 etc.

6. **d2×f4** u. s. w. wie in Nr. 79 und 80 der nachstehenden Tabelle.

Berichtigung: Auf Seite 78, unter Nr. III, Zug 6 ist für Schwarz der Zug g7—f6 zu ergänzen, und Zug 7 muß 7. d2—c3 (statt 7. b2—c3) lauten.

Tabelle zur dritten Eröffnung.

1. c3—d4 d6—c5 oder d6—e5								
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
75.	c3—d4 d6—c5	g3—f4 c7—d6	b2—c3 f6—e5	d4 × f6 g7 × g3	h2 × f4 h8—g7	c3—d4 b6—a5	d4 × b6 a7 × c5	d2—c3 c5—b4
76.	. .	g3—h4 e7—d6	b2—c3 d6—e5	a1—b2 c7—d6	f2—g3 f8—e7	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 b8—c7	g1—h2 b6—a5
77.	. .	. .	f2—g3 f6—e5	d4 × f6 g7 × e5	b2—c3 h8—g7	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 d6—e5	f4 × d6 c7 × e5
78.	d6—e5	b2—c3 e7—d6	e3—f4 f8—e7	d2—e3 b6—c5	d4 × b6 a7 × c5	a3—b4 c5 × a3	c3—b4 e5—d4	e3 × c5 f6—g5
79.	. .	c7—d6	a1—b2 d6—c5	e3—f4 c5 × e3	f4 × d6 e7 × c5	d2 × f4 f6—g5	f4—e5 b6—a5	g3—h4 g5—f4
80.	. .	. .	. .	. .	. .	f8—e7	c3—b4 c5—d4	e1—d2 b8—c7
81.	. .	. .	. .	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 f6—g5	d4—e5 e7—f6	c3—d4 g5—h4	d2—c3 f6—g5
82.	. .	. .	. .	g3—h4 h6—g5	f2—g3 g7—h6	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 e7—d6	g1—f2 =

Vierte Eröffnung.

1. c3—b4 f6—e5

Gegen die gleichwertige Antwort f6—g5 kann Weiß sofort durch das Schlaggebot 2. b4—c5, d6 × b4; 3. a3 × c5, b6 × d4; 4. e3 × c5 (vgl. Nr. 96) die fernere Reihe gleichlaufender Züge durchbrechen.

Über 1. b6—a5 sowie über 1. d6—e5 und d6—c5 sehe man die Spiele unter Nr. 97 bis 100 der nachfolgenden Tabelle.

2. b2—c3

Weiß kann auch zunächst 2. e3—f4 wählen und dann auf 2. g7—f6 mit 3. b2—c3 (wie in Nr. 90 bis 93 der Tabelle) oder mit 3. b4—a5 (Nr. 94), oder auch mit 3. g3—f4 u. s. w. fortfahren.

2. g7—f6

Außerdem kommt für Schwarz hier b6—c5 oder b6—a5 in Betracht, man sehe in der Tabelle die Spiele Nr. 87 und 88.

3. a1—b2 h8—g7

Auf b6—a5 mag Weiß ebenfalls mit 4. b4—c5 fortfahren; vgl. Nr. 86 der Tabelle.

4. **b4—c5**

Weiß kann das Spiel auch mit 4. e3—f4 fortsetzen, woraus sich ähnliche Spiele wie in der ersten Eröffnung (Nr. 1 bis 10, auf S. 73) entwickeln werden; man vergleiche Spiel Nr. 85 der nachfolgenden Tabelle.

4. **b6 × d4**

5. **e3 × c5** **d6 × b4**

6. **a3 × c5**

Dieselbe Stellung ergibt sich auch aus der Zugfolge 4. d6 × b4; 5. a3 × c5, b6 × d4; 6. e3 × c5.

6. **c7—b6**

und die Spiele stehen gleich; man sehe Nr. 83 und 84 der nachfolgenden Tabelle.

Tabelle zur vierten Eröffnung.

1. c3—b4								
f6—e5 oder f6—g5 etc.								
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
83.	c3—b4 f6—e5	b2—c3 g7—f6	a1—b2 h8—g7	b4—c5 b6 × d4	e3 × c5 d6 × b4	a3 × c5 c7—b6	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 b6 × d4
84.	. .	. .	. .	d6 × b4	a3 × c5 b6 × d4	e3 × c5 c7—b6	g3—f4 b6 × d4	f4 × d6 e7 × c5
85.	. .	. .	. .	e3—f4 b6—c5	d2—e3 c7—b6	b4—a5 c5—b4	a5 × c7 b4 × d2	e1 × c3 d8 × b6
86.	. .	. .	b6—a5	b4—c5 d6 × b4	a3 × c5 h8—g7	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 f6—g5	c3—d4 g5—h4
87.	. .	b6—c5	b4—a5 c5—d4	e3 × c5 d6 × b4	a3 × c5 c7—b6	a5 × c7 d8 × b2	a1 × c3 a7—b6	f2—e3 g7—f6
88.	. .	b6—a5	e3—d4 c7—b6	d4 × f6 g7 × e5	f2—e3 b6—c5	c1—b2 a7—b6	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 e7—f6
89.	c3—b4 f6—e5	b4—c5 d6 × b4	a3 × c5 b6 × d4	e3 × c5 g7—f6	g3—f4 e5 × g3	h2 × f4 f6—g5	d2—e3 c7—b6	e1—d2 b6 × d4
90.	. .	e3—f4 g7—f6	b2—c3 h8—g7	a1—b2 b6—a5	b4—c5 d6 × b4	f4 × d6 e7 × c5	e3—d4 c5 × e3	a3 × c5 f6—g5
91.	. .	. .	. .	e5—d4	c3 × e5 f6 × d4	b4—a5 e7—f6	f4—e5 d6 × f4	g3 × e5 b6—c5
92.	. .	. .	f5—g5	g3—h4 g5 × e3	f2 × f6 e7 × g5	h4 × f6 f8—g7	d2—e3 g7 × e5	e3—d4 e5—f4
93.	. .	. .	b6—a5	b4—c5 d6 × b4	f4 × d6 e7 × c5	a1—b2 d8—e7	f2—e3 c7—d7	e1—f2 h8—g7

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
94.	$\frac{c3-b4}{f6-e5}$	$\frac{e3-f4}{g7-f6}$	$\frac{b4-a5}{h8-g7}$	$\frac{a3-b4}{e5-d4}$	$\frac{b2-a3}{d4-c3}$	$\frac{d2-e3}{f6-e5}$	$\frac{e3-d4}{g7-f6}$	$\frac{f2-e3}{b6-c5}$
95.	. .	. .	. .	. .	. .	$\frac{c1-b2}{d6-e5}$	$\frac{f4 \times d6}{c7 \times e5}$	$\frac{a5 \times c7}{b8 \times d6}$
96.	$\frac{f6-g5}{f6-g5}$	$\frac{b4-c5}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{b6 \times d4}$	$\frac{e3 \times c5}{g7-f6}$	$\frac{b2-c3}{c7-d6}$	$\frac{a1-b2}{d6 \times b4}$	$\frac{c3 \times a5}{h8-g7}$	$\frac{d2-e3}{d8-c7}$
97.	$\frac{b6-a5}{b6-a5}$	$\frac{b4-c5}{d6 \times b4}$	$\frac{a3 \times c5}{f6-e5}$	$\frac{e3-f4}{e5-d4}$	$\frac{f4-e5}{c7-d6}$	$\frac{e5 \times c7}{b8 \times b4}$	$\frac{b2-c3}{d4 \times b2}$	$\frac{c1 \times c5}{d8-c7}$
98.	. .	. .	. .	$\frac{g3-f4}{e5 \times g3}$	$\frac{h2 \times f4}{g7-f6}$	$\frac{b2-c3}{f6-g5}$	$\frac{a1-b2}{c7-b6}$	$\frac{c3-d4}{a5-b4}$
99.	$\frac{d6-e5}{d6-e5}$	$\frac{e3-d4}{e5 \times c3}$	$\frac{b2 \times d4}{b6-c5}$	$\frac{b4 \times d6}{c7 \times c3}$	$\frac{d2 \times b4}{f6-e5}$	$\frac{f2-e3}{e7-d6}$	$\frac{a1-b2}{f8-e7}$	$\frac{e1-d2}{d8-c7}$
100.	$\frac{d6-c5}{d6-c5}$	$\frac{b4 \times d6}{e7 \times c5}$	$\frac{e3-d4}{c5 \times e3}$	$\frac{f2 \times d4}{f6-e5}$	$\frac{d4 \times f6}{g7 \times e5}$	$\frac{b2-c3}{h8-g7}$	$\frac{d2-e3}{g7-f6}$	$\frac{e3-f4}{c7-d6}$

Die unter den vorstehenden vier Eröffnungen behandelten Partie-Anfänge bilden diejenigen Anfangsspiele, welche in der Praxis besserer Spieler hauptsächlich gepflegt werden. Durch Umstellung der ersten Züge können zwar beliebig viele Abweichungen hervorgerufen werden, dieselben führen jedoch nach einigen Zügen meist in Stellungen der regelmäßigen, oben behandelten Zugfolgen zurück.

Zum Schluß des Abschnittes über die Eröffnungen seien hier noch einige unregelmäßige Spielanfänge erwähnt, welche zwar an sich ohne Nachteil für die eine oder andere Partei bleiben, jedoch in der praktischen Spielübung seltener vorkommen. Wir beschränken uns hierbei, zunächst

unter I. bis III., auf drei Abweichungen des Nachziehenden, sodann unter IV. und V. auf zwei Abweichungen der Anzugspartei von der regelmäßigen Eröffnungsweise.

I. .

1. $c3-d4$ $b6-a5$

Man kann diesen Anfang als die „Oppositions-Eröffnung“ bezeichnen, da hier die schwarze Partei, während der Weiße seinen linken Flügel entwickelt, zunächst mit seinen Steinen auf dem rechten, also entgegengesetzten, Flügel vorgeht.

2. $b2-c3$

Weiß könnte hier auch der Absicht des Schwarzen, die Steine seines rechten Flügels vorzubringen,

durch 2. d4—c5 entgegentreten, mit der Folge: 2. . . . d6 × b4; 3. a3 × c5, f6—e5; 4. g3—f4, e5 × g3; 5. h2 × f4, g7—f6; 6. b2—a3, f6—g5 u. s. w.

2. . . . a7—b6

3. a1—b2

Für Weiß käme hier noch die Fortsetzung 3. g3—h4, d6—c5; 4. f2—g3, c7—d6; 5. e3—f4, b8—a7; 6. a1—b2 etc. in Betracht.

3. . . . d6—c5

4. d4—e5 f6 × d4

5. c3 × e5 b8—a7

6. e3—f4 e7—d6

7. g3—h4 c5—d4

u. s. w.

II.

1. c3—d4 b6—c5

2. d4 × b6 a7 × c5

Auf c7 × a5 würde ebenfalls zunächst 3. b2—c3 folgen, z. B. mit der Fortsetzung f6—e5; 4. e3—d4, a7—b6; 5. d4 × f6, g7 × e5; 6. d2—e3, h8—g7; 7. e3—d4, g7—f6 u. s. w.

3. b2—c3 f6—e5

4. c3—b4 e5—f4

Statt dessen könnte Weiß auch mit 4. e3—f4, Schwarz aber mit g7—f6 das Spiel fortsetzen.

5. g3 × e5 d6 × f4

6. b4 × d6 c7 × e5

7. e3 × g5 h6 × f4

8. a3—b4 e7—d6

u. s. w.

III.

1. c3—d4 h6—g5

2. g3—h4 g7—h6

3. h2—g3 d6—c5

4. g3—f4 c7—d6

5. b2—c3 b6—a5

6. d4 × b6 a7 × c5

7. a1—b2 f8—g7

u. s. w.

IV.

1. e3—d4

Hier beginnt Weiß mit dem Steine e3 und das Spiel bewegt sich dann während der ersten zehn Züge wesentlich auf dem rechten Flügel.

1. . . . h6—g5

2. g3—h4

Dieser Zug bezweckt den Stein g5 vom Vorgehen nach h4 abzuhalten.

2. . . . g5—f4

3. f2—e3 b6—c5

4. e3 × g5 c5 × e3

5. d2 × f4

Jetzt hat Weiß für den Augenblick einen Stein gewonnen, kann ihn aber auf die Dauer nicht behaupten.

5. . . . g7—h6

6. c3—d4

Auf andere Züge, wie 6. h2—g3, folgt ebenfalls d6—c5; 7. f4 × d6, c7 × e5; und der Stein g5 ist nicht zu halten.

6. d6—e5

7. f4 × d6 c7 × e5 × c3

Minder gut für Schwarz wäre e7 × c5 × e3 wegen 8. g5 × e7, d8 × f6 oder f8 × d6; 9. e1—f2 oder 9. e1—d2, nebst Eroberung des Steines e3.

8. b2 × d4 h6 × f4

9. e1—f2

Auf 9. g1—f2 kann Schwarz mit f4—e3; 10. f2—g3, e3—f2 das Spiel zu seinen Gunsten gestalten.

9. e7—d6

10. c1—d2

Falls 10. f2—g3, so f4—e3.

10. d6—e5

11. d4—c5

Falls d2—c3, so f4—e3 u. s. w.

11. f8—e7

u. s. w.

V.

1. g3—h4 f6—e5

2. e3—d4 g7—f6

3. f2—e3 e5—f4

4. e3 × g5 h6 × f4

5. e1—f2

Statt dessen könnte Weiß auch 5. d4—c5 versuchen, mit der Folge b6 × d4; 6. c3 × e5 × g7, f8 × h6; 7. b2—c3, h8—g7; 8. c3—d4, g7—f6; 9. a1—b2 u. s. w.

5. f8—g7

6. f2—e3 f6—g5

7. h4 × f6 e7 × g5

8. g1—f2 g7—h6

9. f2—g3 g5—h4

10. g3 × e5 d6 × f4

11. e3 × g5 h6 × f4

12. d2—e3 f4 × d2

13. c1 × e3 u. s. w.

Wir schließen hier unsere Betrachtungen über die Partieanfänge und bemerken, daß die Kenntniss des Eröffnungsspielles in ihrem Werte nicht unterschätzt werden darf. Was schon die großen italienischen Schachmeister des vorigen Jahrhunderts, Ercole del Rio und G. Lolli, von den Eröffnungen im Schachspiel urteilten,¹ daß nämlich ein Spiel ohne guten Anfang einem Bau gleiche, der, des sicheren Untergrundes entbehrend, den Einsturz drohe, das gilt in gleichem Sinne für die Eröffnung in dem Damespiel. Wie aber ein gut angelegter Bau solcher Art auch weiter ausgeführt werde, das werden wir im nächsten Abschnitte an passenden Beispielen des sogenannten Mittelspielles darzulegen uns bemühen.

¹ *Il cominciare un giuoco senza la buon' apertura è un edificare senza il fundamento, dove l'opera non riesce fabbrica ma rovina.*

10. Das Mittelspiel in der Partie.

In dem sogenannten Mittelspiel, welches nach einer kürzeren oder längeren Reihe von Eröffnungszügen die Kräfte beider Parteien in engere Verwicklung mit einander bringt, kommt es für jede Partei darauf an, entweder einen vom Gegner während der Eröffnung begangenen Fehlzug auszunutzen, oder Mangels solcher Voraussetzung wenigstens im weiteren Verlaufe der Partie einen Vorteil über den Gegner, sei es an einem Mehrbesitz von Steinen, sei es zunächst an einer überwiegend günstigeren Stellung der Steine, zu erringen. Als Mittel hierzu dient die bessere Vorbereitung von erfolgreichen Angriffszügen, sodann die Aufopferung einzelner Stücke, um darauf desto mehr Steine des Gegners wiederzuschlagen, also die Anwendung aller solcher Feinheiten, wie sie bereits im achten Abschnitt an verschiedenen Spielstellungen gezeigt worden sind.

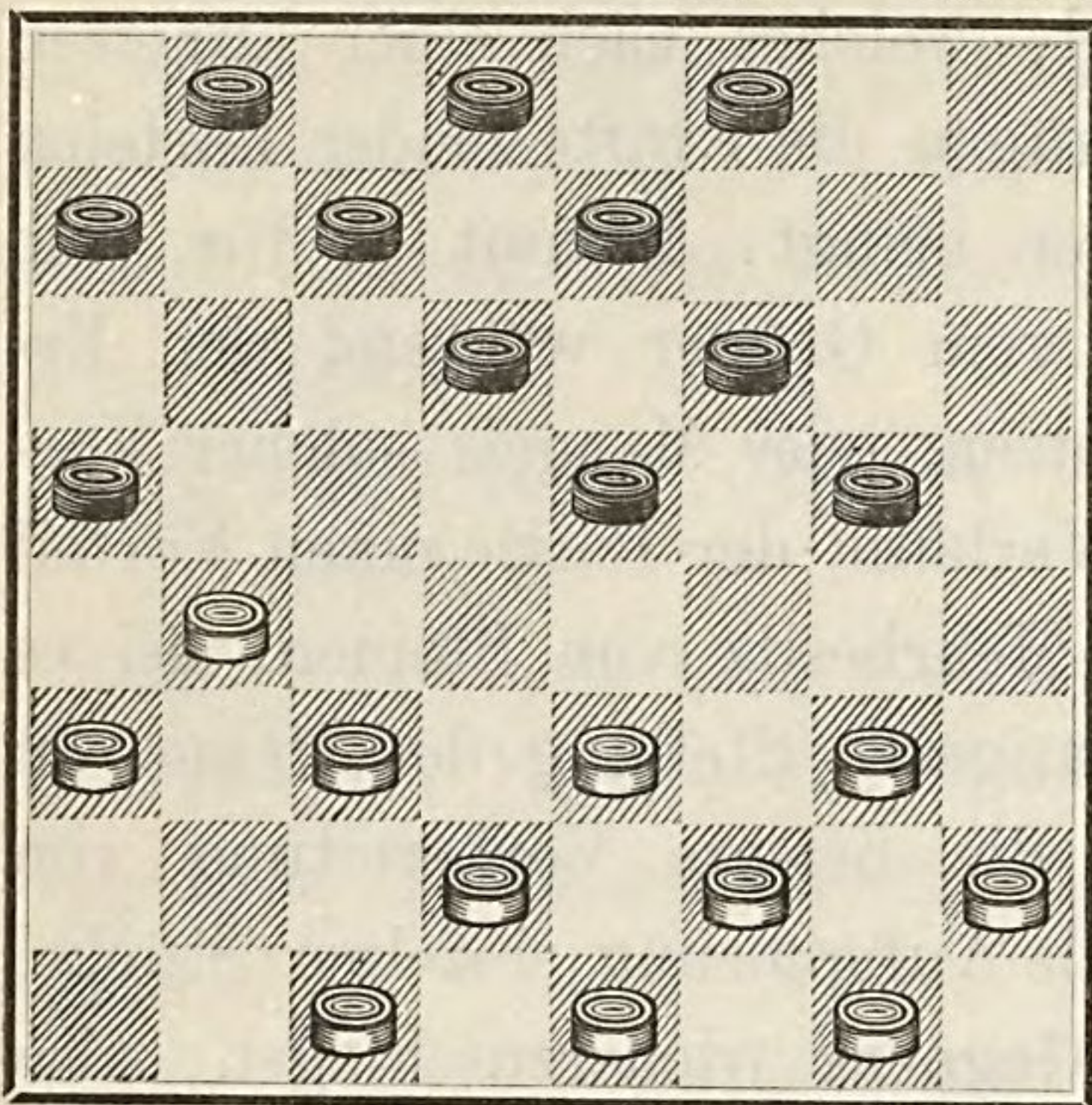
Im Besonderen handelt es sich aber für jeden der beiden Spieler um das Ziel, seinerseits zuerst mit einem Steine in die Dame zu kommen und wenn möglich mit einem Vorsprunge, welcher dazu ausreicht, um durch die mächtigere Kraft der Dame die Zahl der noch vorhandenen Steine des Gegners entscheidend zu schwächen.

In dem Falle, daß beide Spieler kurz hintereinander zur Dame gelangen, kommt dann auch der Kampf der feindlichen Damen miteinander nebst den noch vorhandenen Steinen in Betracht, was gewöhnlich den zweiten Teil des Mittelspieles ausmacht. — Sind endlich von einer oder von beiden Seiten die Kräfte soweit aufgerieben, daß nur noch Damen beziehlich nur noch einzelne wenige Steine sich finden, so pflegt die Partie jenen Charakter, den man als Endspiel bezeichnet, anzunehmen.

Das Verfahren, die vom Gegner in der Eröffnung begangenen Fehler mit Erfolg auszunutzen, richtet sich je nach den Umständen des besonderen Falles; einige Beispiele sind bereits in dem vorigen Abschnitte ausgeführt worden. Wir erinnern zunächst an den unter Nr. 21 der Tabelle (S. 74) vorgeführten Anfang (vgl. die Bemerkung unter dem 6. Zuge des zweiten Spieles, S. 71), welcher nach den Zügen 1. c3—d4, f6—e5; 2. d4×f6, g7×e5; 3. b2—c3, h8—g7; 4. a1—b2, g7—f6; 5. a3—b4, b6—a5; 6. b2—a3,

h6—g5 zu folgender Stellung (Nr. 96) führt. Der letzte Zug

Schwarze Partei. Nr. 96.



Weiße Partei.

Nach dem sechsten Zuge.

von Schwarz, welcher den Stein h6 ohne Deckung vorschiebt, war insofern ein Fehler, als nun Weiß durch das Schlaggebot

7. g3—f4 e5 × g3

ein zweifaches Wiederschlagen, nämlich

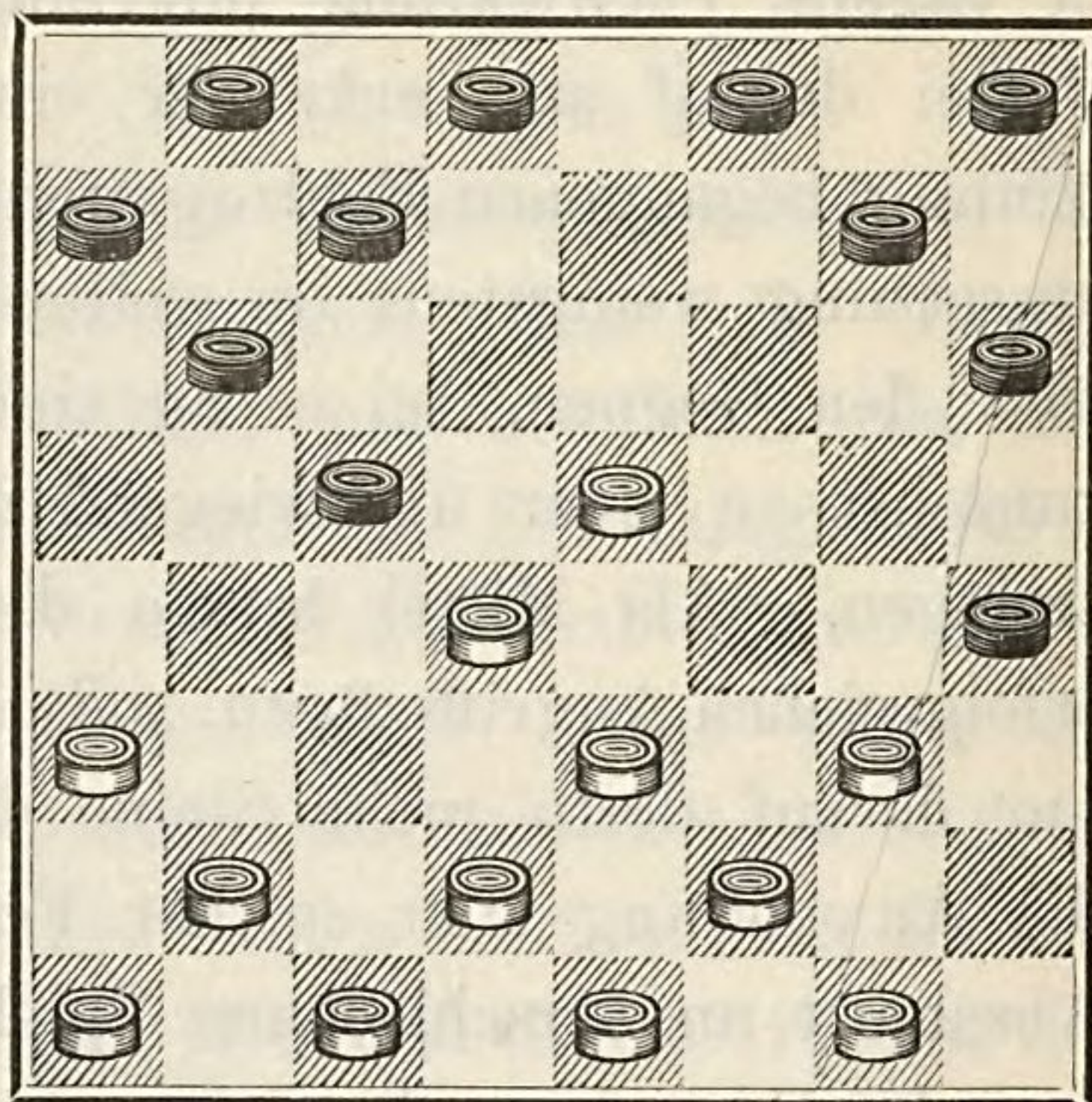
8. h2 × f4 × h6

erzielen kann und hierbei einen Stein gewinnt.

Einen ähnlichen Fall, daß ein vereinzelt vorgehender Stein hinter sich eine sogenannte Schlaglücke läßt, in welche der Gegner nach geeigneter Vorbereitung mit einem mehrfach schlagenden Stein eindringt, bietet die in der zweiten Eröffnung (S. 75) nach dem Anfange 1. c3—d4, f6—g5; 2. g3—f4, d6—c5 unter dem 3. Zuge erwähnte Abweichung 3. h2—g3,

g5—h4 in dem vereinzelt vorgehen des Steines 4. f4—e5, welches die Schlaglücken auf f4 und h2 öffnet.

Schwarze Partei. Nr. 97.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 4. Zuge von Weiß.

Schwarz kann nun mittels der Opferung zweier Steine

4. . . . c5—b4

5. a3 × c5 e7—d6

6. c5 × e7

auf einmal drei Steine durch

6. . . . f8 × d6 × f4 × h2 schlagen und hierdurch sich den Mehrbesitz eines Steines sichern.

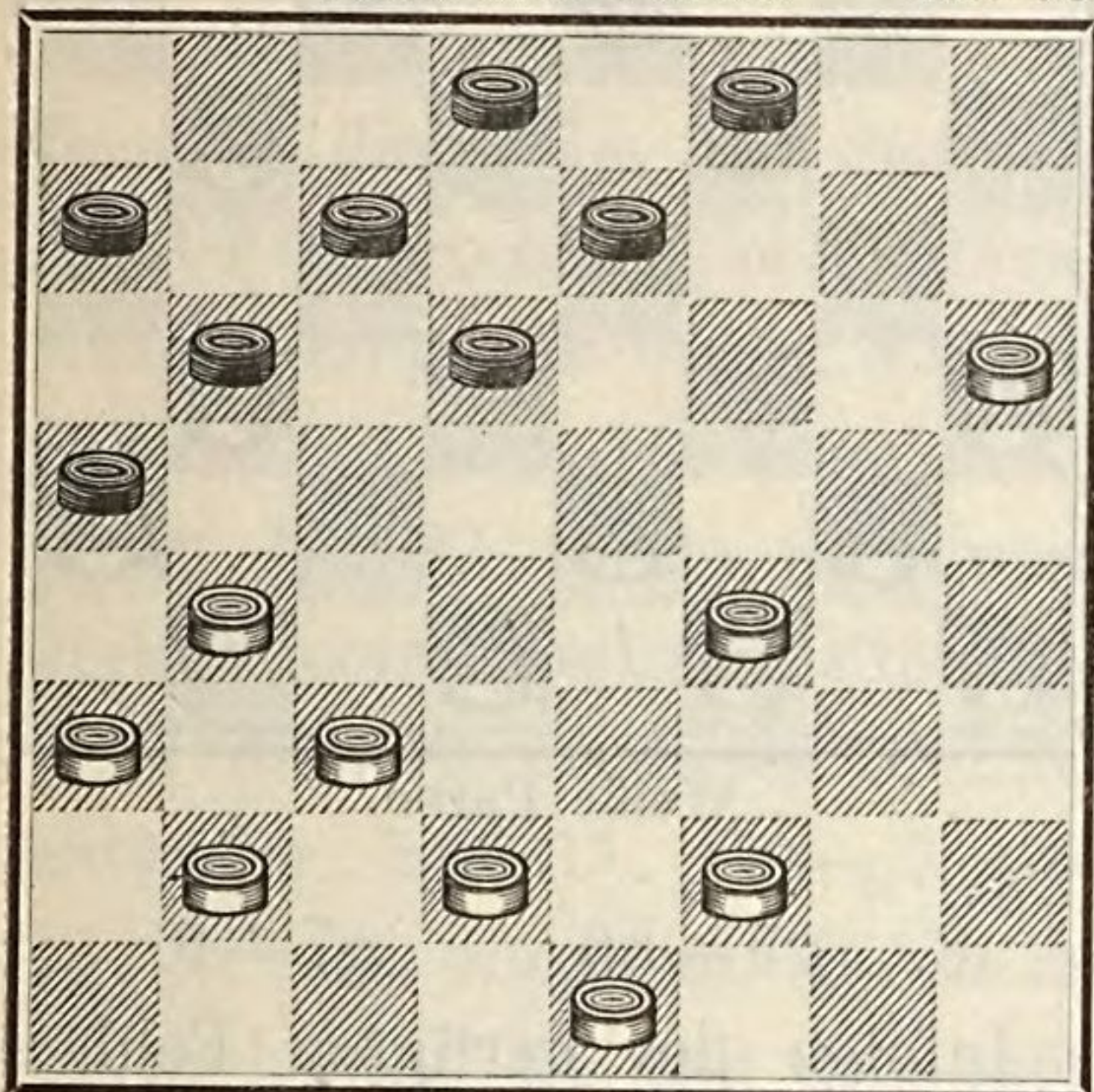
Wir kehren jetzt noch einmal zu dem oben links betrachteten Spiele (Stellung Nr. 96) zurück und setzen dasselbe folgendermaßen (vergl. Nr. 21 der Tabelle auf Seite 74) fort:

8. . . . a7—b6

9. c1—b2 b8—a7

10. e3—f4 f6—e5
 11. g1—h2 e5 × g3
 12. h2 × f4

Schwarze Partei. Nr. 98.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiß.

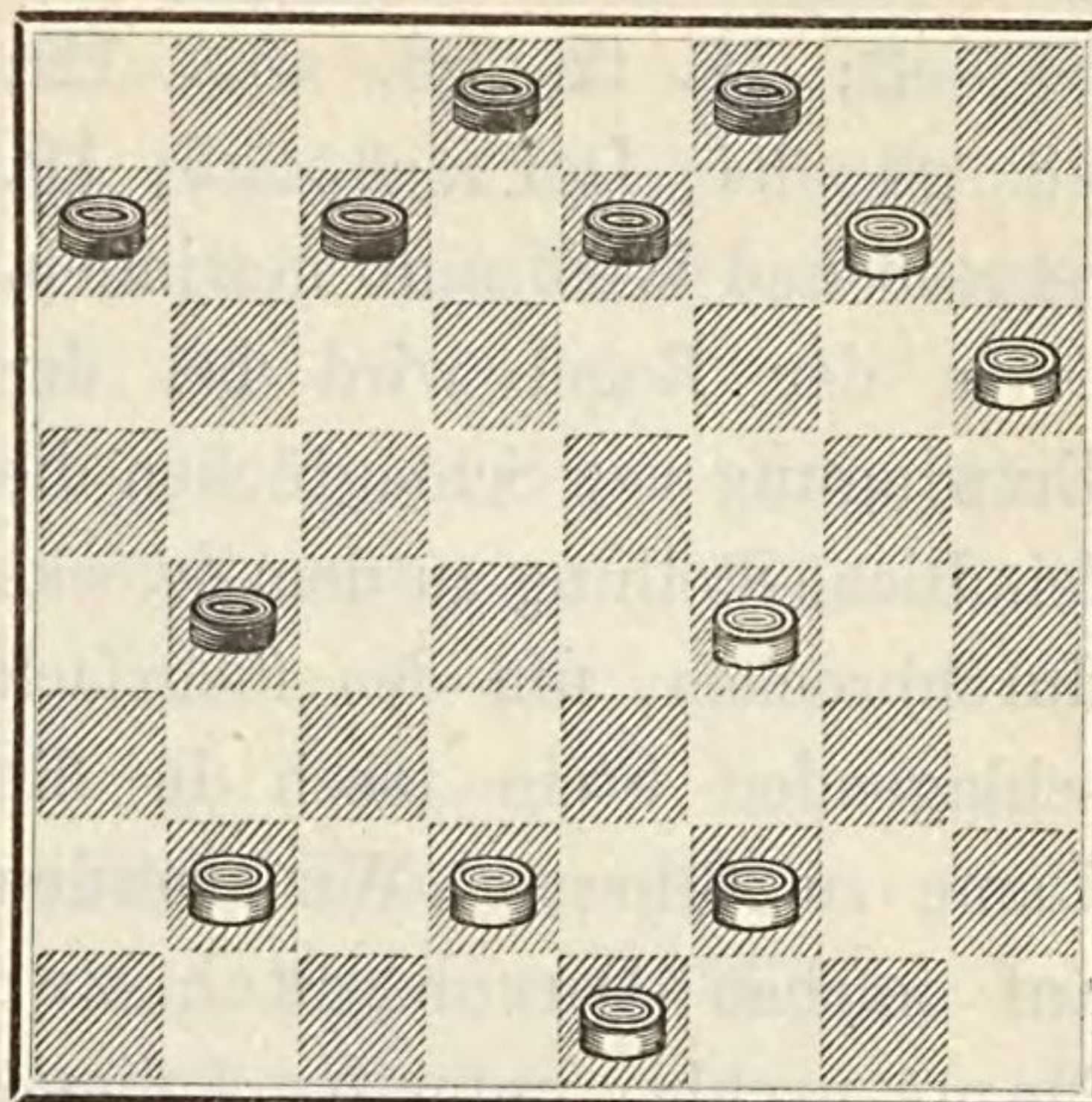
12. e7—f6

Will statt dessen Schwarz den anderen ihm hier noch verbleibenden Zug, nämlich b6—c5, versuchen, so würde Weiß in die anscheinend fest geschlossene Kette der schwarzen Steine durch 13. f4—e5, d6 × f4 eine Bresche legen und sich eine neue Schlaglücke auf den Feldern d6 und b8 öffnen: 14. b4 × d6 × b8D, womit er sich den Gewinn der Partie sichert.

13. b4—c5 d6 × b4
 14. a3 × c5 b6 × d4
 15. c3 × e5 × g7
 15. a5—b4

Mit seinem letzten Zuge (Stellung Nr. 99) macht Schwarz noch

Schwarze Partei. Nr. 99.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.

einen Versuch zur Rettung seines Spieles, welcher auch Aussicht auf Gelingen hätte, wenn Weiß jetzt z. B. 16. f2—e3 zöge, nämlich wegen b4—a3; 17. b2—c3, a3—b2 etc.

16. d2—c3

An diesem Zuge hat man ein Beispiel des häufig allein verbleibenden Mittels, um einen vordringenden feindlichen Stein, dessen Vorrücken (insbesondere zur Dame) verhindert werden muß, zu beseitigen; man vergleiche die Andeutung unter dem 13. Zuge auf Seite 31 und den 15. Zug auf S. 32.

Abgesehen hiervon könnte in dem gerade vorliegenden Falle Weiß übrigens auch durch 16. b2—a3 dem Plane des Schwarzen entgegentreten. Außerdem wird noch folgende Fortsetzung dem

Weiß genügen: 16. g7—h8D, b4—a3; 17. f2—g3, a3×c1D; 18. g3—h4, Dc1×e3×g5; 19. h4×f6 und Weiß muß gewinnen.

In der Regel wird bei der Erzwingung von Schlaglücken die feindliche Stellung zu dem Zwecke durchbrochen, um den mehrfach schlagenden Stein rasch in die Dame zu führen. Wir werden auf solchen Durchbruch zur Dame nachher unter Nr. 4 dieses Abschnittes zurückkommen. Hier sei noch bemerkt, daß ebenso bedenklich, wie die Schlaglücken sind, für eine Partei auch die sogenannten Durchgangslücken werden können, durch welche sie selbst einem feindlichen Steine ungehinderten Durchmarsch oder freie Bahn zur Dame gestattet. Als einfachstes Beispiel sehe man folgenden Anfang:

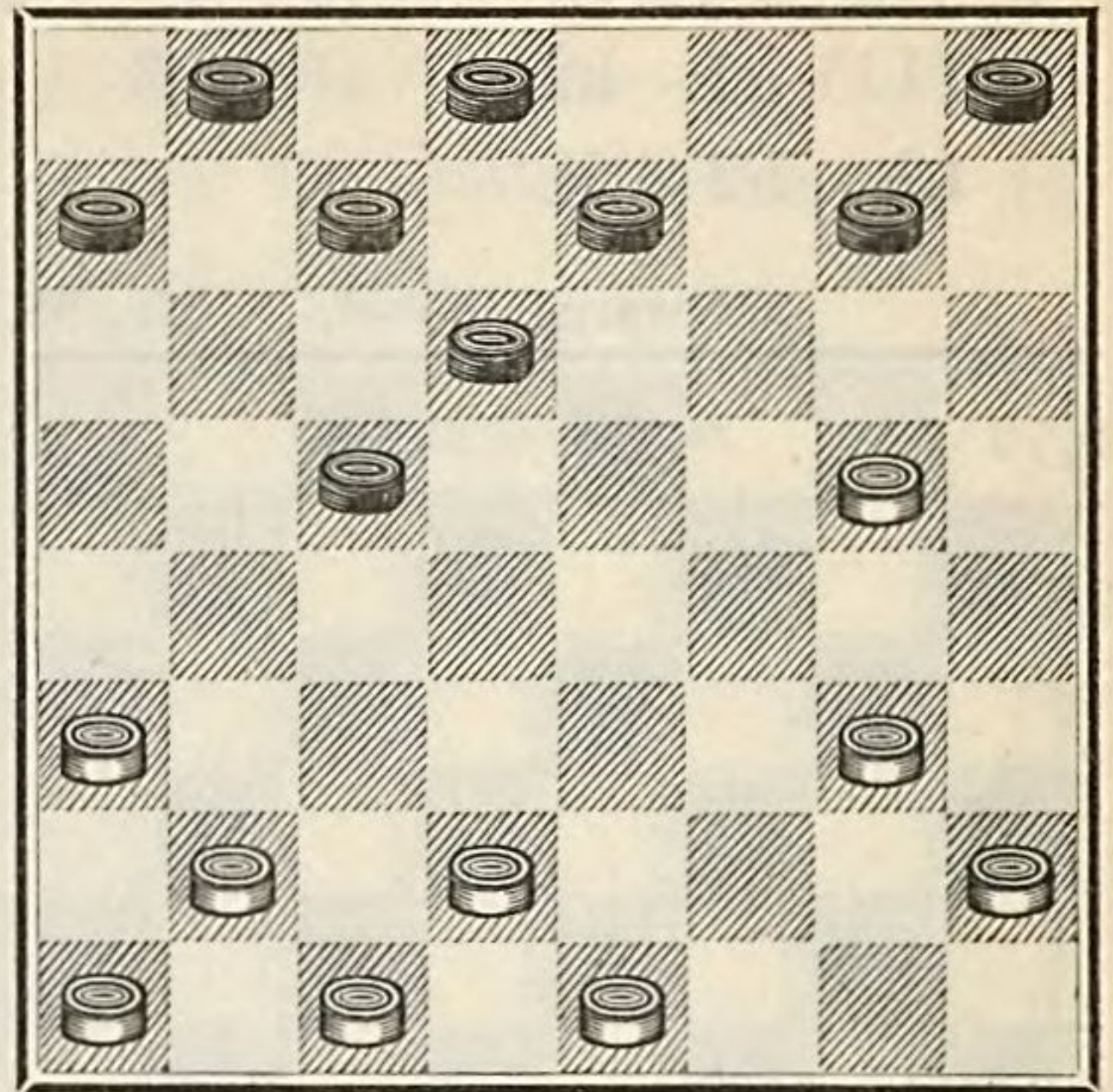
- | | |
|----------|-------|
| 1. c3—d4 | f6—e5 |
| 2. d4×f6 | g7×e5 |
| 3. e3—f4 | e5—d4 |
| 4. f2—e3 | d4×f2 |
| 5. g1×e3 | b6—c5 |

Besser für Schwarz wäre hier h8—g7 nebst 6. f4—g5, h6×f4; 7. e3×g5, g7—h6 etc.

- | | |
|----------|-------|
| 6. f4—g5 | h6×f4 |
| 7. e3×g5 | f8—g7 |

Ein entscheidender Fehler von Schwarz; richtiger wäre e7—f6, um den drohenden Stein g5 abzutauschen.

Schwarze Partei. Nr. 100.



dabei ihre Steine in einander schieben, führen mitunter zu einer Stellung, welche den Keim des Verlustes für die eine oder andere Partei in sich birgt. Als Beispiel diene die auf Seite 61 und 62 besprochene gleichlaufende Entwicklung des linken Flügels, welche mit dem 10. Zuge zu der unter Nr. 82 (Seite 61 unten) verbildlichten Stellung führt.

Weiß muß in dieser Stellung entweder mit 11. b4—c5 oder 11. d4—c5 vorgehen, da die anderen beiden, an sich noch möglichen Züge 11. e3—f4 und 11. g3—f4 dem Gegner sofort durch doppeltes Schlagen eine Dame, auf c1 oder e1, und zugleich eine gewinnreiche Stellung verschaffen.

Im ersteren Falle folgt:

(Vgl. Diagramm Nr. 82, S. 61.)

- | | | |
|-----|---------------|---------------|
| 11. | b4—c5 | d6 × b4 |
| 12. | a3 × c5 | c7—d6! |
| 13. | a5 × c7 | d6 × b4 |
| 14. | c3 × a5 | e5 × c3 × a1D |
| 15. | c7—d8D | f6—e5 |
| 16. | Dd8 × f6 × h8 | |
| 16. | | g5—f4 |
| 17. | e3 × g5 | h6 × f4 |
| 18. | Dh8 × d4 | |

Falls Dh8 × b2, so Da1 × c3 × e1; 19. g3 × e5, De1 × g3 × d6 etc.

- | | | |
|-----|-----------|---------------|
| 18. | | Da1—g7 |
| 19. | g3 × e5 | Dg7 × c3 × e1 |
| 20. | f2—g3 | |

Falls 20. f2—e3, so De1—d2; 21. e3—d4, Dd2—c3; 22. d4—c5, Dc3—b4; 23. a5—b6, Db4 × e7, nicht aber Db4 × d6 wegen 24. b6—c7 etc.

20. h4 × f2

21. g1 × e3 De1—d2

22. e3—d4 Dd2—c3

23. d4—c5 Dc3—b4

und Schwarz gewinnt.

Ein Fehler von Schwarz wäre im zwölften Zuge, statt c7—d6, die Rückkehr zu dem, auf Seite 61 erörterten Gleichheitsverfahren, durch den (dem weißen Zuge 11. b4—c5 entsprechenden) Gegenzug 12. g5—f4 gewesen; es ergibt sich hieraus eine bemerkenswerte Schlagverwicklung, die jedoch schliesslich zum Vorteil von Weiß ausläuft.

12. g5—f4

13. e3 × g5 h6 × f4

(Diagramm 101.)

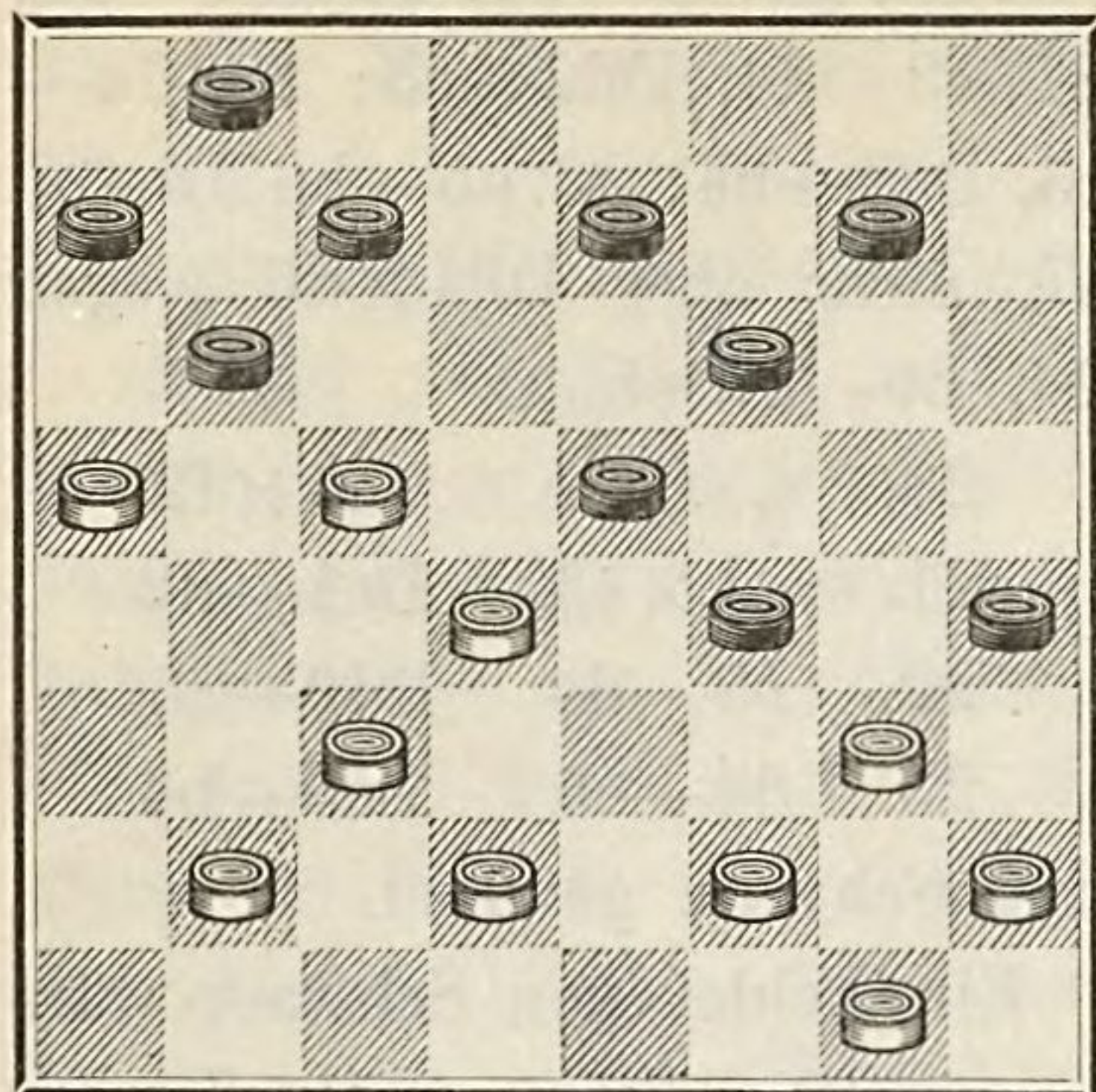
Nun steht das Spiel zwar auf beiden Seiten durchaus gleich, indessen nur für den Augenblick; denn Weiß leitet jetzt die verwickelte Schlagwendung ein, welche ihm entscheidenden Vorteil bringt und dem Schwarzen jede fernere Rückkehr zum Gleichheitsverfahren unmöglich macht.

14. f2—e3 h4 × f2

15. e3 × g5 f6 × h4

16. d4f6 × h8 × D.

Schwarze Partei. Nr. 101.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 13. Zuge.

16. b6 × d4

17. g1 × e3 × c5

17. c7 — d6

Falls c7 — b6, so 18. a5 × c7, b8 × d6 × b4; 19. c3 × a5, e7 — d6; 20. b2 — a3, d6 — c5; 20. d2 — e3 u. s. w.

18. b2 — a3 d6 × b4

19. a3 × c5 b8 — c7

20. Dh8 — e5 c7 — d6

21. De5 × c7 e7 — f6

22. Dc7 — f4 h4 — g3

23. Df4 — e3 f6 — g5

24. h2 × f4 × h6 und Weiß hat gewonnen.

Im anderen Falle folgt:

(Diagramm 82, S. 61.)

11. d4 — c5 b6 × d4

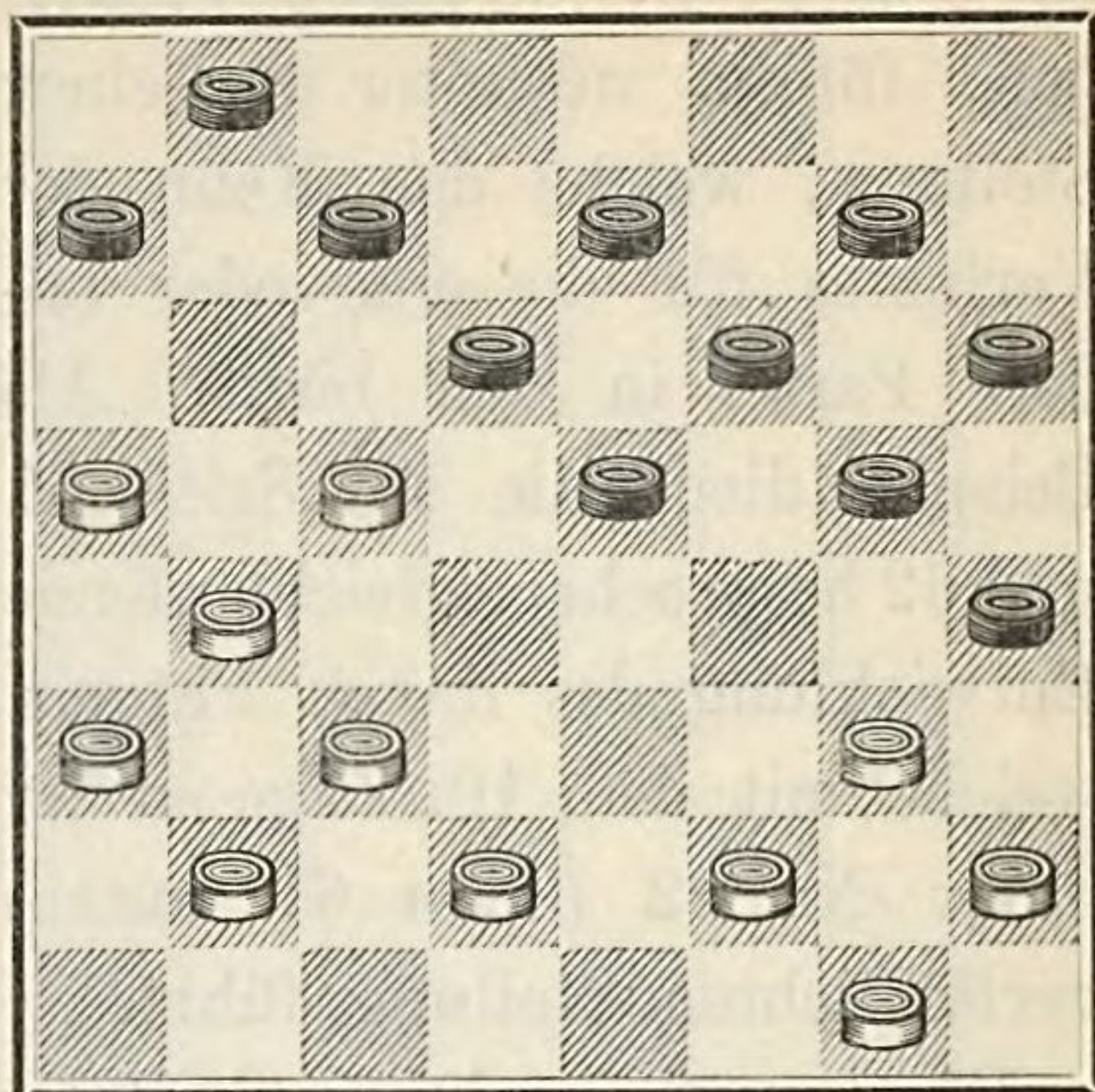
12. e3 × c5

(Diagramm 102.)

Schwarz setzt nun am stärksten das Spiel mit

12. g5 — f4!

Schwarze Partei. Nr. 102.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiß.

fort. Zöge er e5 — d4, so kommt Weiß in Vorteil durch 13. c3 × e5, f6 × d4; 14. d2 — e3 (nicht 14. d2 — c3 wegen d4 — e3; 15. f2 × d4, h4 × f2; 16. g1 × e3, g5 — f4; 17. e3 × g5, h6 × f4 etc.), g5 — f4; 18. e3 × g5, h6 × f4; 19. g3 × e5, d6 × f4; 20. c5 — b6, a7 × c5; 21. b4 × d6 × f8D u. s. w.

13. f2 — e3 h4 × f2

Weiß hatte hier keine bessere Fortsetzung.

14. e3 × g5 f6 × h4!

Bei h6 — f4 × würde Schwarz ein Tempo einbüßen oder vielmehr Weiß ein Tempo gewinnen; denn letzterer kann in diesem Falle, nach 14. . . . h6 × f4, mit 15. g1 × e3 × g5 die beiden feindlichen Steine in einem einzigen Zuge schlagen. Ein derartiger Tempogewinn ist be-

merkwürdig, da er im praktischen Spiele, bei ähnlichen Stellungen, leicht wiederkehrt. Für den gerade vorliegenden Fall bemerke man noch, daß nach 14. h6 × f4; 15. g1 × e3 × g5, f6 × h4 Weiß nun das gewonnene Tempo am besten zu dem Zuge 16. d2 — e3 benutzt, worauf Schwarz weder mit 16., e5 — d4; 17. c3 × e5, d6 × f4 × d2, wegen 18. c5 — b6, a7 × c5; 19. b4 × d6 × f8D, noch mit 16. g7 — h6 wegen 17. e3 — f4, e5 × g3; 18. h2 × f4, h4 — g3; 19. f4 — e5, d6 × f4; 20. c5 — b6, a7 × c5; 21. b4 × d6 × f8D seinen Vorteil behauptet.

15. g1 × e3 e5 — f4

Nutzlos für Schwarz wäre hier h4 — g3, wegen 16. h2 × f4, e5 × g3; 17. c3 — d4, g3 — f2; 18. c5 — b6, a7 × c5; 19. d4 × b6 × d8D etc.

16. e3 × g5 h6 × f4

17. c3 — d4 h4 — g3

18. d2 — e3

Jetzt wäre 18. c5 — b6 ein Fehler, wegen a7 × c5 × e3 × e1D.

18. f4 × d2

19. h2 × f4 d2 — c1D

20. c5 — b6 a7 × c5 × e3

Ein letzter Versuch von Weiß.

21. f4 — g5 g7 — h6

Durch diesen Gegenzug sichert Schwarz sich den Gewinn; er könnte aber auch denselben Zweck

durch 21. e3 — f2; 22. g5 — h6, f2 — g1D; 23. h6 × f8D, Dc1 — h6; 24. b2 — c3, Dg1 — c5; 25. c3 — d4, Dc5 × e3 etc. erreichen; oder bei 22. b4 — c5 durch d6 × b4; 23. a3 × c5, Dc1 × a3 × d6; 24. g5 — h6, f2 — g1D; 25. h6 × f8D, Dd6 — a3; 26. Df8 × d6, Da3 × f8.

22. b4 — c5 d6 × b4

23. a3 × c5 Dc1 × a3 × d6

und Schwarz gewinnt.

Dieser günstige Erfolg wäre für Schwarz ausgeblieben, wenn er im zwölften Zuge mit 12. e5 — f4 das Gleichheitsverfahren wieder aufgenommen hätte; man sehe darüber das zweite Spiel der später, im zwölften Abschnitt folgenden ganzen Partien.

Dasselbe Verfahren wird übrigens auch bei solchen Spielen ausführbar, welche auf der einseitigen Entwicklung des rechten Flügels beruhen; man vergleiche den auf Seite 62 rechts vorgeführten Anfang und die unter Nr. 83 daselbst abgebildete Stellung. Verfolgt in dieser Stellung Weiß zunächst das Flügelspiel, mit 7. f4 — g5, so wird es dem Gegner möglich, in dem Gleichheitsspiele dauernd, obwohl schließlich nicht zu seinem Vortheile, sich zu erhalten. Man sehe darüber die erste der im zwölften Abschnitt dargestellten ganzen

Partien. Anders, wenn von der fraglichen Stellung (Nr. 83 S. 62) aus Weiß die Fortsetzung des Spieles sofort in der Mitte betreibt. Zwar wird bei 7. f4—e5 die schwarze Partei wiederholt Gelegenheit finden, in das Gleichheitsverfahren zurückzulenken, man sehe darüber das dritte Spiel unter den später, im zwölften Abschnitt folgenden ganzen Partien; indessen kann mit 7. c3—d4 Weiß jene Möglichkeit alsbald beseitigen.

(Vgl. Stellung Nr. 83, Seite 62.)

7. c3—d4

Der gleichlaufende Zug von Schwarz, nämlich f6—e5, wäre nun ein offener Fehler, da hierauf Weiß sofort ein maßgebendes Übergewicht durch 8. d4 × f6 × d8D erlangt. Dasselbe Ergebnis stellt sich auch bei 7. d6—e5, wegen 8. f4 × d6 × b8D, und bei 7. f6—g5, wegen 8. h4 × f6 × d8D, heraus.

Auf 7. a5—b4 kann 8. b2—c3, b6—a5; 9. d4 × b6 × d8D, oder 8. b2—c3, h6—g5; 9. c3 × a5 (nicht 9. f4 × h6 wegen d6—e5; 10. c3 × a5, e5 × c3 × e1D) die Folge sein; nebst c5—b4; 10. a3 × c5, d6 × b4; 11. f4 × h6, e7—d6; 12. d4—c5, b6 × d4; 13. e3 × c5 × e7, f8 × d6; 14. h6 × f8D etc.

7. c5—b4

8. a3 × c5 d6 × b4

9. d4—c5

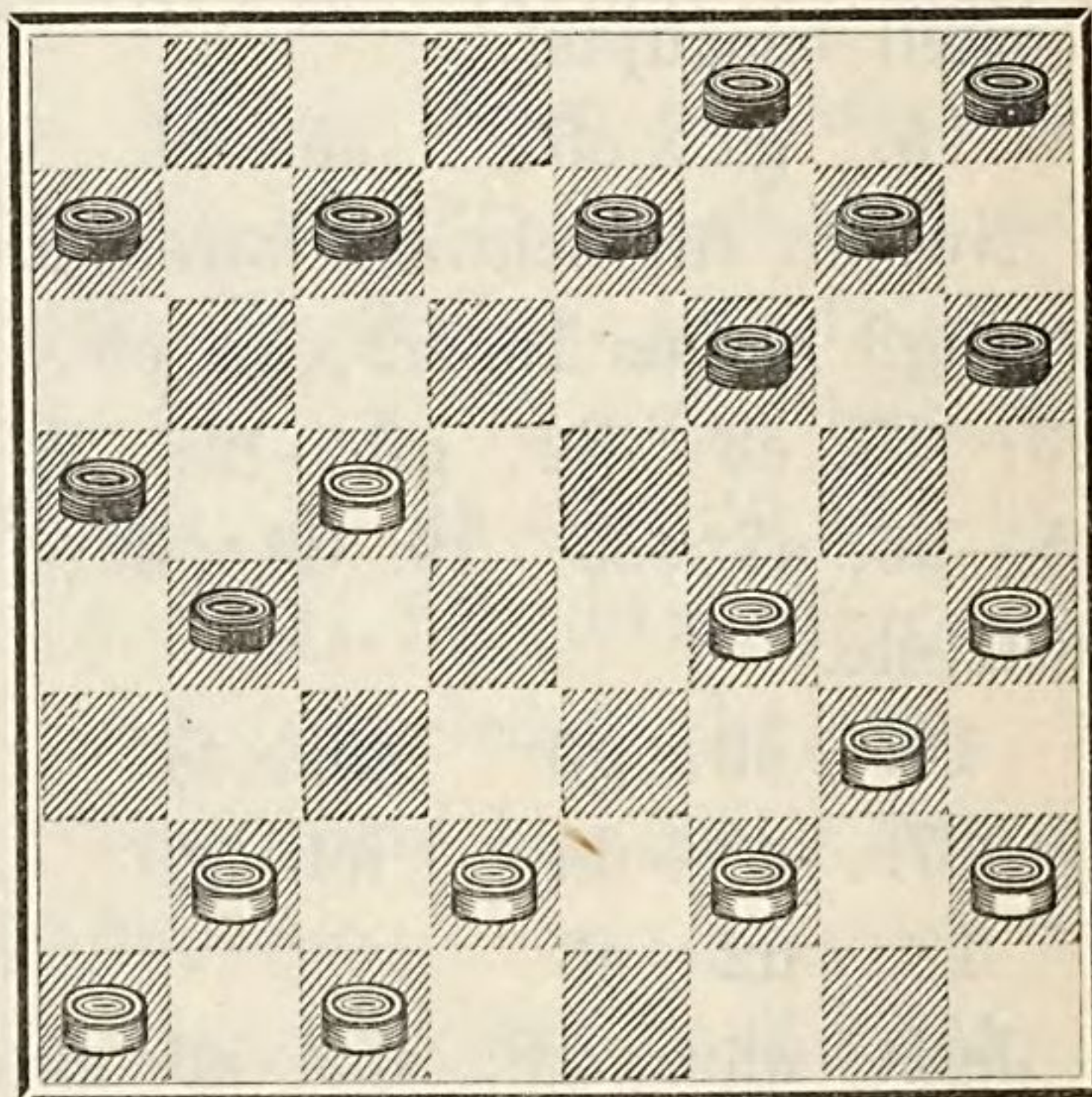
Ungünstig für Weiß wäre 9. b2—a3, wegen b4—c3; 10. d2 × b4, a5 × c3; 11. d4—c5, b6 × d4; 12. e3 × c5, c7—b6 mit dem Gewinn eines Steines für Schwarz.

Dagegen käme 9. b2—c3 in Betracht, entweder mit der Antwort b4—a3, man vergleiche das vierte Spiel der ganzen Partien, oder mit der Entgegnung e7—d6, man sehe ein später folgendes Spiel in Nr. 8 dieses Abschnitts.

9. b6 × d4

10. e3 × c5

Schwarze Partei. Nr. 103.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 10 Zuge von Weiß.

Schwarz kann in dieser Stellung das Verteidigungsspiel hauptsächlich mit zwei Zügen, nämlich mit e7—d6 und mit b4—a3, fortsetzen.

Minder gut wäre 10. c7

—d6, wegen 11. f4—g5, h6 × f4;
12. g3 × e5 × c7 nebst c7—b8D
u. s. w.

Auch bei 10. c7—b6 kann Weiß nach 11. d2—e3, b6 × d4;
12. e3 × c5 sich entweder gegen
12. e7—d6 mit 13. c5 × e7,
f8 × d6; 14. f4—g5, h6 × f4;
15. g3 × e5 × c7, f6—e5; 16. c7
—b8D, e5—d4; 17. Db8—d6 etc.,
oder gegen 12. b4—a3 mit
13. b2—c3, e7—d6; 14. c5 × e7,
f8 × d6; 15. f4—g5, h6 × f4;
16. g3 × e5 × c7, f6—e5 (oder
a7—b6); 17. c7—b8D im Vorteil
behaupten.

Dagegen käme für Schwarz
statt der Verteidigungsspiele die
Aufnahme des Gegenangriffes
und zwar durch ein einleitendes
Voropfer in Betracht: entweder
nach 10. c7—b6; 11. d2—
e3, b6 × d4; 12. e3 × c5 mit h6
—g5, oder sogleich im jetzigen
Tempo mit 10. h6—g5;
beide Abweichungen entbehren
jedoch nachhaltigen Erfolges.

Eine andere Weise, die Ver-
teidigung in Form eines Gegen-
angriffes einzuleiten, besteht für
Schwarz in dem Opfer b4—c3,
um nach 11. b2 × d4 dann durch
c7—d6 den undeckbaren Stein c5
zu erobern. Auf diese Spielweise
werden wir hier alsbald nach Be-
trachtung der beiden oben er-
wähnten Verteidigungen (10.

e7—d6 und b4—a3) näher ein-
gehen.

Erste Verteidigung.

10.		e7—d6
11.	c5 × e7	f8 × d6
12.	f2—e3	f6—e5

Der letzte Zug von Schwarz,
welcher vorher wegen f4 × d6 ×
b8 noch nicht angegangen wäre,
bildet die folgerichtige Fortsetzung
des eingeschlagenen Verteidigungs-
spieles; er begegnet zugleich dem
(z. B. auf 12. d6—c5 oder
a7—b6) wirksamen Vorgehen von
Weiß mit 13. f4—g5, h6 × f4 ×
e6; 14. e3 × g5 × e7. Verhindert
wird diese Drohung des Weißen
außer durch f6—e5 nur noch
durch 12. f6—g5, worauf
sich folgende Fortsetzung ergeben
kann: 13. h4 × f6, g7 × e5; 14.
b2—c3, h8—g7; 15. e3—d4,
g7—f6; 16. d4—c5, f6—g5;
17. c5 × e7, g5 × e3; 18. d2 ×
f4 × d6 × b8D, b4 × d2; 19. c1 ×
e3, a5—b4; 20. Db8—e5 und
Weiß gewinnt.

13.	f4—g5	h6 × f4
14.	e3 × g5	e5—d4

Zöge hier Schwarz g7—h6, so
folgt 15. g5—f6, h6—g5; 16.
f6—e7, g5—f4; 17. e7—f8D
und Weiß gewinnt vermöge des
Übergewichtes seiner Dame; man
sehe die nähere Ausführung unter
Nr. 8 dieses Abschnittes.

15. g5—h6 g7—f6

16. h6—g7 b4—c3

17. d2 × b4 a5 × c3

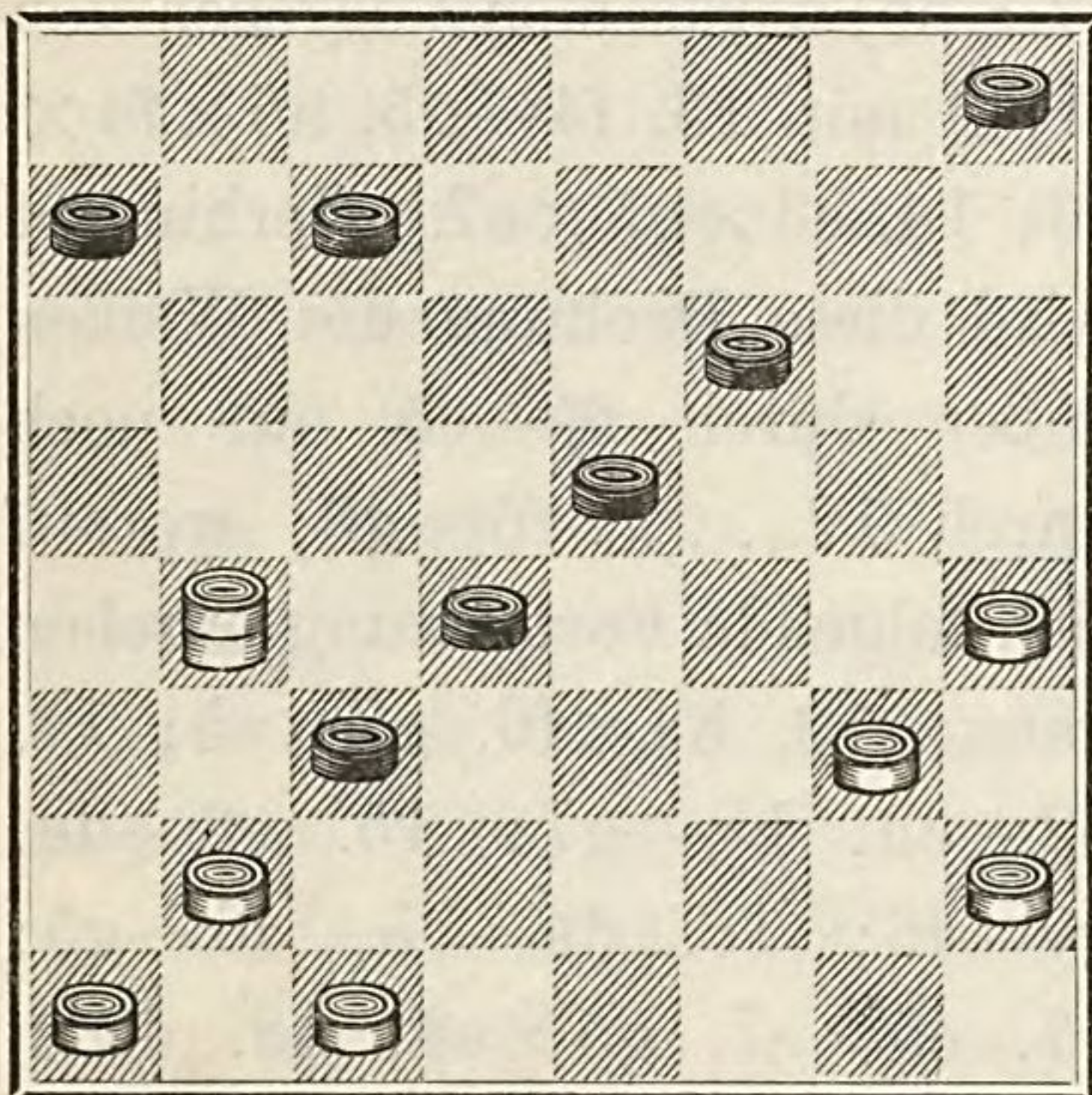
18. g7—f8D d6—e5

Falls d4—e3, so 19. Df8 × b4 × d2 × g5 × d8 × a5 mit Gewinn für Weiß.

19. Df8—b4

Nutzlos für Weiß wäre hier 19. Df8—h6, wegen c7—b6; desgleichen 19. Df8—c5 wegen c7—b6; 20. Dc5 × e3, e5—d4; 21. De3 × c5, b6 × d4 etc.

Schwarze Partei. Nr. 104.



Weiße Partei.

Nach dem 19. Zuge von Weiß.

19. e5—f4

Schwarz stützt seine Hoffnung allein auf den Stein d4, welcher freie Bahn zur Dame hat. Ginge derselbe aber hier sogleich vor, 19. d4—e3, so gewinnt Weiß durch 20. Db4 × d2 × f4 × d6 × b8. Zöge indessen Schwarz 19. c3—d2, so würde Weiß

durch 20. c1 × e3 × c5 gewinnen. Desgleichen gewinnt Weiß bei 19. c7—b6; 20. Db4 × d2, b6—a5 durch 21. b2—c3, — und im Falle von 20. Db4 × d2, e5—f4 auf gleiche Weise wie im Hauptspiel, durch 21. Dd2 × g5 × d8 × a5, d4—e3; 22. b2—a3, e3—f2; 23. c1—d2 u. s. w.

20. Db4 × d2 × g5 × d8 × a5

20. d4—e3

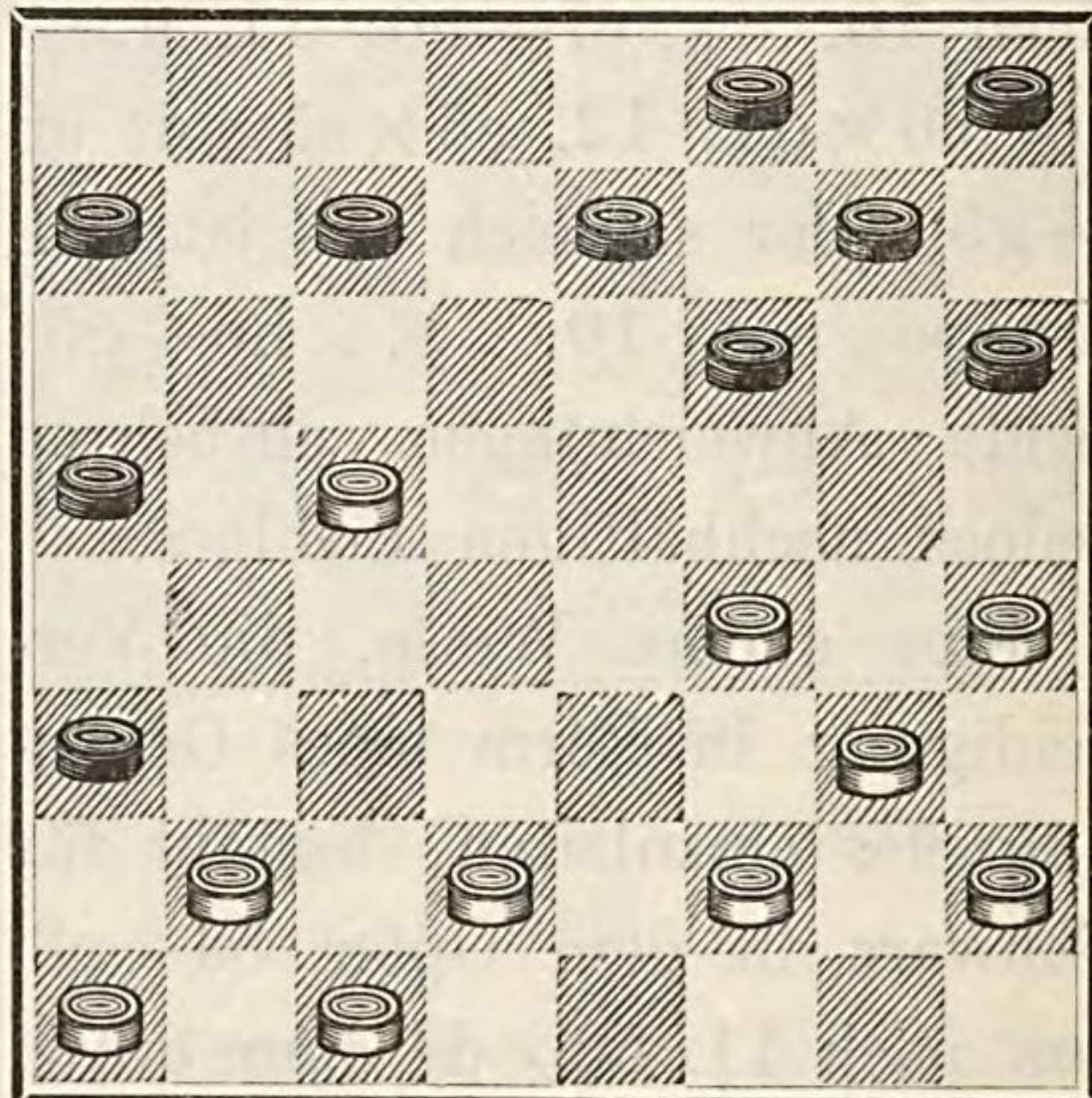
21. b2—a3 e3—f2

22. c1—d2 und Weiß gewinnt durch entscheidende Übermacht; man sehe die nähere Ausführung in dem nachfolgenden, elften, Abschnitt über das Endspiel.

Zweite Verteidigung.

10. b4—a3

Schwarze Partei. Nr. 105.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 10. Zuge von Schwarz.

11. f2—e3

Falsch wäre e7—d6, wegen

12. $c5 \times e7$, $f8 \times d6$; 13. $f4-g5$,
 $h6 \times f4$; 14. $e3 \times g5 \times e7$ u. s. w.

Auch 11. a5—b4 ist wegen 12. e3—d4; e7—d6 (falls c7—d6, so 13. f4—g5); 13. c5 × e7, f8 × d6; 14. d4—c5, f6—e5; 15. c5 × e7, e5—d4; 16. b2—c3, d4 × b2; 17. a1 × c3 × a5 u. s. w. für Schwarz nicht zu empfehlen.

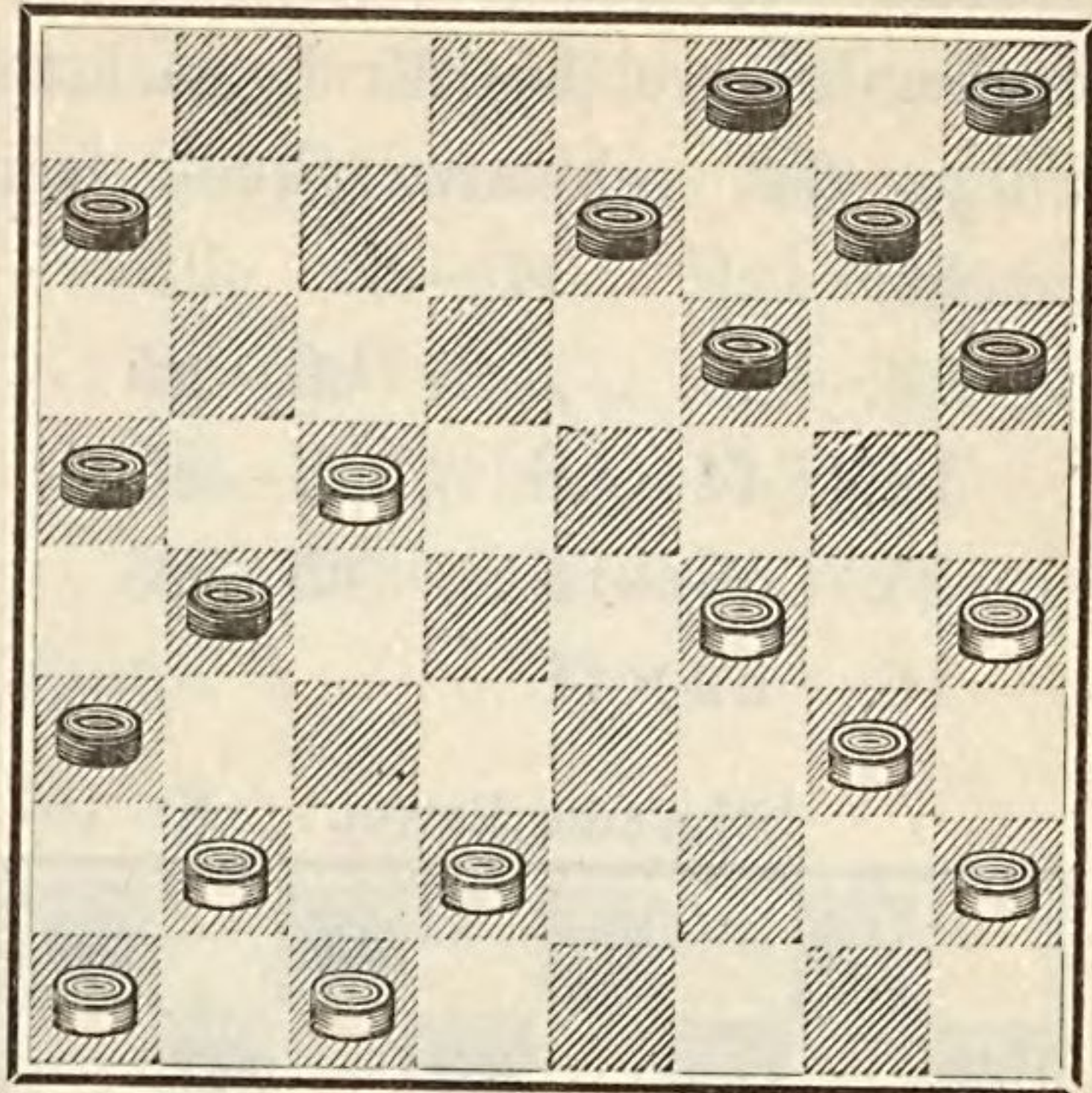
Verhältnismäßig besser, wenn auch ebenfalls für Schwarz nicht ausreichend, erscheint 11. c7—b6, worauf sich folgendes Spiel entwickeln kann: 12. e3—d4, a5—b4; 13. b2—c3, b6—a5 (falls e7—d6, so 14. c3×a5×c7, d6×b4; 15. d4—c5 etc.); 14. a1—b2, entweder mit der Folge 14. e7—d6; 15. c5×e7, f8×d6; 16. f4—g5, h6×f4; 16. g3×e5×c7, f6—e5; 18. d4×f6, g7×e5; 19. c7—b8D, e5—d4; 20. c3×e5, b4—c3; 21. b2×d4 und Weiß gewinnt; oder mit der Fortsetzung 14. a7—b6; 15. c5×a7, h6—g5; 16. f4×h6, e7—d6; 17. a7—b8D, f6—e5; 18. d4×f6, g7×e5; 19. g3—f4, e5×g3; 20. h2×f4, d6—c5; 21. Db8—a7 und Weiß gewinnt.

$$\begin{array}{ll} 11. & \dots \quad c7-d6 \\ 12. & e3-d4 \quad d6 \times b4 \\ 13. & d4-c5 \end{array}$$

(Diagramm 106.)

Weiß hat die überlegene Stellung.
Credner, Das Damespiel.

Schwarze Partei. Nr. 106.



Weißer Partei.

Stellung nach dem 13. Zuge von
Weiß.

lung, da er mit seinem Steine c5 einen entscheidenden Druck auf das schwarze Spiel ausübt, welcher sich einigermaßen nur durch ein Opfer lösen läßt.

Auf den natürlichen Entwickelungsversuch von Schwarz mittels e7—d6 erlangt Weiß durch 14. c5×e7, f8×d6; 15. f4—g5, h6×f4; 16. g3×e5×c7 alsbald mit Vorteil eine Dame, z. B. 16. f6—e5; 17. c7—b8D, e5—d4; 18. b2—c3, d4×b2; 19. a1×c3, a7—b6; 20. Db8—a7 u. s. w.

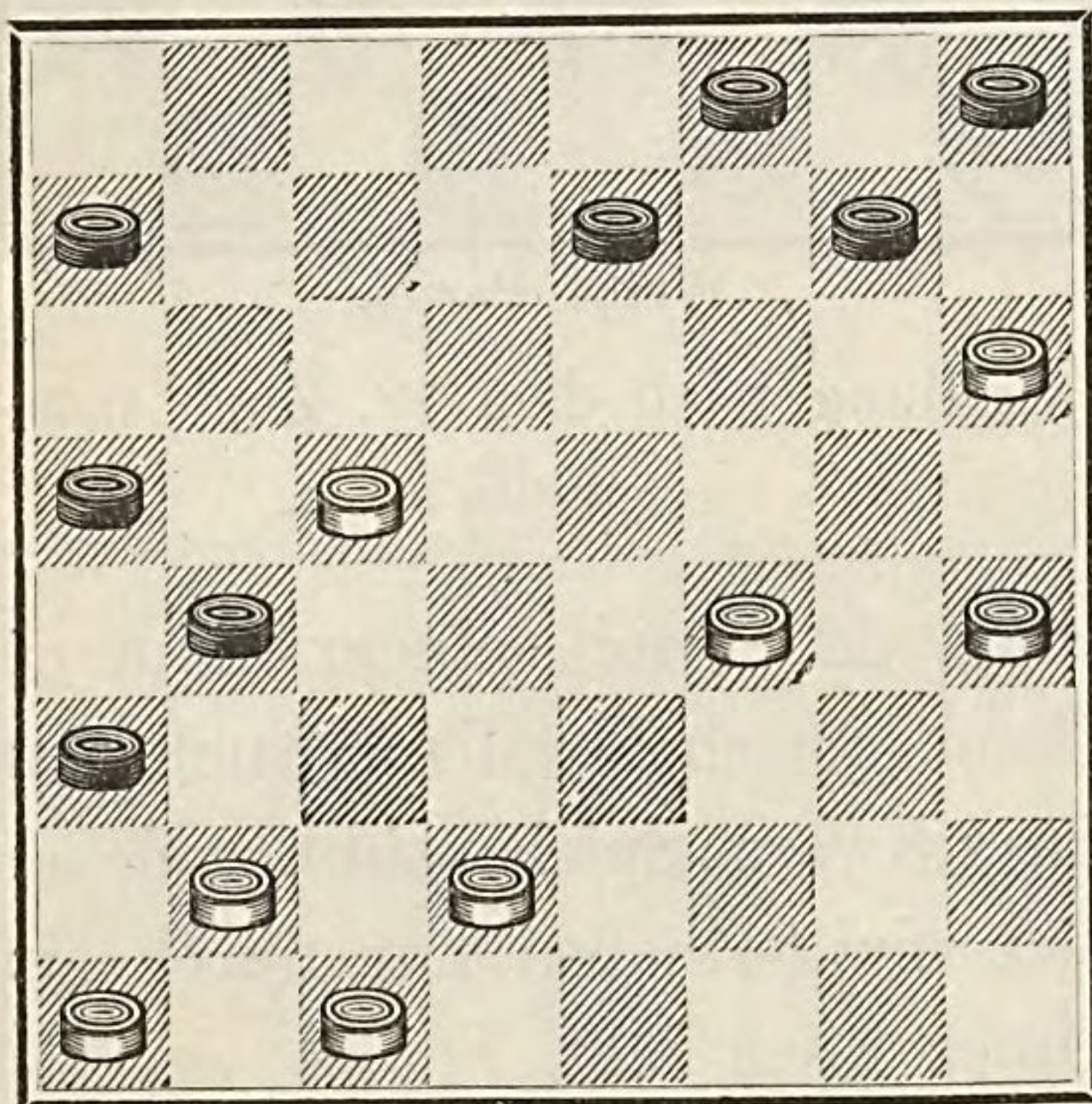
Zöge Schwarz 13. f6—e5,
so erreicht Weiß durch 14. f4 ×
d6, a7—b6; 15. c5 × a7, e7 × c5;
16. a7—b8D, c5—d4; 17. b2—
c3, d4 × b2; 18. a1 × c3 eine
entscheidende Gewinnstellung.

Verhältnismäßig am besten er-

scheint deshalb das Opfer des Steines h6, welches für die nächste Folge das schwarze Spiel freimacht:

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 13. | | h6—g5 |
| 14. | f4 × h6 | f6—e5 |
| 15. | g3—f4 | e5 × g3 |
| 16. | h2 × f4 | |

Schwarze Partei. Nr. 107.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiß.

Schwarz kann das Spiel nun entweder mit g7—f6 oder mit e7—f6 fortführen. Ein Fehler wäre es jetzt offensichtlich, wenn Schwarz sofort e7—d6 ziehen wollte, wegen 17. c5 × e7, f8 × d6; 18. h6 × f8D u. s. w.

Erste Folge.

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 16. | | g7—f6 |
| 17. | b2—c3 | e7—d6 |

Zöge Schwarz zunächst h8—g7, so erwidert Weiß 18. a1—b2 und behauptet dann das über-

legene Spiel; man sehe folgende zwei Fortsetzungen:

a) 17. h8—g7; 18. a1—b2, e7—d6; 19. c5 × e7, f8 × d6; 20. h6 × f8D, f6—e5; 21. Df8 × c5, e5 × g3; 22. Dc5—g1, g3—h2; 23. h4—g5, a7—b6; 24. Dg1 × a7, h2—g1D; 25. c3—d4, Dg1 × c5; 26. Da7 × e3, b4—c3; 27. b2 × d4, a5—b4; 28. d4—e5 u. s. w.

b) 17. h8—g7; 18. a1—b2, a7—b6; 19. c5 × a7, f6—e5; 20. f4 × d6, e7 × c5; 21. a7—b8D, c5—d4; 22. c3 × e5, b4—c3; 23. b2 × d4, — oder 19. e7—d6; 20. a7—b8D, f6—e5 (falls d6—c5, so 21. Db8—a7); 21. h4—g5, e5 × g3; 22. Db8 × e5 × h2 und gewinnt.

18. c5 × e7 f8 × d6

19. h6—g7 f6—e5

Versucht hier Schwarz d6—c5, so kann sich folgende Fortsetzung ergeben: 20. g7—f8D, f6—e5; 21. f4 × d6, c5—d4; 22. c3 × e5, b4—c3; 23. d2 × b4, a5 × c3; 24. d6—c7, a3—b2; 25. c1 × a3, c3—d2; 26. Df8 × h6 nebst entweder d2—c1D; 27. e5—f6, a7—b6; 28. c7—b8D, b6—c5; 29. f6—g7, h8 × f6; 30. Db8—f4 etc., oder d2—e1D; 27. a3—b4, De1 × a5 × d8; 28. e5—f6, Dd8 × g5; 29. Dh6—e3, h8—g7; 30. De3—d4, g7—h6; 31. Dd4—c5 und Weiß gewinnt.

20. f4—g5 h8×f6

21. g5×e7 e5—f4

Für Schwarz kommen hier folgende zwei Abweichungen in Betracht:

a) 21. d6—c5; 22. e7—f8D, nebst entweder e5—f4; 23. Df8—d6, f4—e3; 24. d2×f4, b4×d2; 25. Dd6×b4×e1 etc., oder c5—d4; 23. Df8—c5, d4×b2; 24. a1×c3, e5—f4; 25. Dc5—e3, f4—g3; 26. De3—g1, g3—h2; 27. h4—g5, a7—b6; 28. Dg1×a7, h2—g1D; 29. c3—d4, Dg1×c5; 30. Da7×d4 und gewinnt.

b) 21. e5—d4; 22. c3×e5×c7, b4—c3; 23. d2×b4, a5×c3; 24. e7—f8D, a3—b2; 25. c1×a3, c3—d2; 26. Df8—g7 nebst entweder d2—e1D (falls d2—c1D, so 27. Df8—h6); 27. a3—b4, De1×a5×d8; 28. Dg7—f6, Dd8×g5; 29. h4×f6 und gewinnt; — oder a7—b6; 27. c7—d8D, b6—a5; 28. Dd8—g5, d2—e1D (falls d2—c1D, so 29. Dg5—h6); 29. Dg7—c3, De1×b4; 30. a3×c5 und Weiß gewinnt.

22. e7—f8D f4—g3

Auf 22. f4—e3 entscheidet 23. Df8×c5×f2 für Weiß, falls aber 22. d6—c5, so 23. Df8—d6, f4—e3; 24. d2×f4, b4×d2; 25. Dd6×b4×e1 zum Gewinn für Weiß.

23. Df8×c5 g3—h2

24. Dc5—g1 a7—b6

25. Dg1×a7 h2—g1D

26. c3—d4 Dg1×c5

27. Da7×f2 b4—c3

28. d2×b4 a5×c3

29. Df2—e1 und Weiß gewinnt.

Zweite Folge.

(Vgl. oben die Stellung Nr. 107.)

16. e7—f6

17. f4—g5

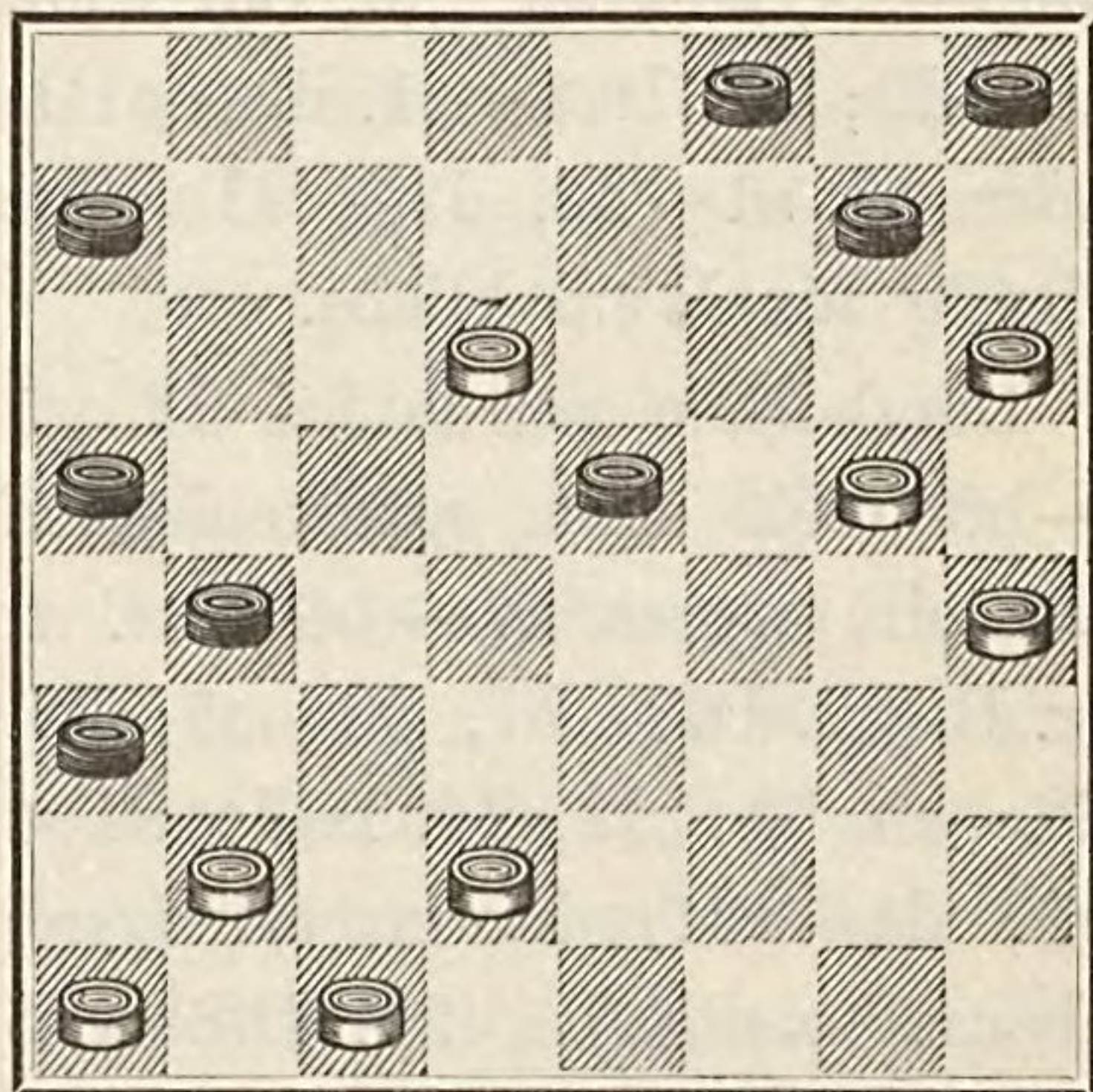
Auf andere Züge von Weiß könnte Schwarz mit f6—g5 vorgehen, z. B. 17. c5—d6, f6—g5; 18. h4×f6, g7×e5×g3 u. s. w.

17. f6—e5

18. c5—d6

Minder gut für Weiß wäre 18. g5—f6 wegen e5—d4 mit mannigfachen Remis-Chancen für Schwarz.

Schwarze Partei. Nr. 108.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.

Schwarz kann das Spiel nun vornehmlich mit zwei Zügen fortsetzen, einmal mit e5—d4, sodann mit e5—f4; alle anderen Züge führen alsbald zum Verluste.

I.

18. e5—d4
 19. d6—e7 f8×d6
 20. h6×f8D d6—e5

Minder gut für Schwarz wäre d6—c5, wegen 21. d2—c3, b4×d2; 22. Df8×b4×e1 nebst 23. b2—c3 zum Gewinn von Weiß.

21. b2—c3

Ein Fehler wäre 21. g5—f6 wegen d4—c3; 22. b2×d4, a5×c3×e1D, da nun auch die folgende Kombination von Weiß 23. c1—d2, De1×c3×g7; 24. Df8×h6, wegen b4—c3; 25. Dh6—c1, a3—b2; 26. Dc1×a3, c3—d2; 27. Da3—c1, d2—e1D; oder 27. a1—b2, d2—c1D ohne Erfolg für Weiß bliebe.

Desgleichen würde bei 21. g5—h6 Weiß einen entscheidenden Vorteil, wegen a7—b6 u. s. w. (z. B. 22. Df8—e7, b6—c5; 23. d2—c3, b4×d2; 24. De7×b4×e1, d4—e3!) kaum erlangen; ebenso wenig bei 21. Df8—d6 oder 21. Df8—c5, wegen b4—c3; 22. d2×b4, a5×c3; weil nun die weiße Dame nicht nach

b4 (um den vordringenden Stein c3—d2 zu erobern) gehen kann, sondern entweder den Stein e5 oder den Stein d4 schlagen muß, worauf 23. c3—d2; 24. c1×e3, a3×c1D folgt.

21. d4×b2
 22. a1×c3 e5—d4
 23. c3×e5 b4—c3
 24. d2×b4 a5×c3
 25. g5—f6 c3—b2

Versucht Schwarz das Opfer a3—b2; 26. c1×a3, c3—d2, so kann die Folge sein: 27. f6—e7, d2—c1D; 28. Df8—h6; oder 27. d2—e1D; 28. e7—d8D De1—g3; 29. Df8—c5, Dg3×d6×b4; 30. a3×c5 zum Vorteil von Weiß.

26. f6—e7 h8—g7

Geht Schwarz sofort in die Dame: b2—a1D, so geht dieselbe nach 27. e7—d8D bei Da1×f6 durch 28. Dd8×g5 und bei Da1×g7 durch 28. Df8×h6 sogleich wieder verloren.

27. Df8×h6 b2—a1D
 28. Dh6—g5
 28. Da1×f6×d8
 29. Dg5—f6 Dd8×g5
 30. h4×f6 a7—b6
 31. f6—g7 b6—c5
 32. g7—h8D und Weiß ge-

winnt.

II.

(Vgl. oben die Stellung Nr. 108.)

18. e5—f4

19. d6—e7 f8×d6

20. h6×f8D f4—g3

Auch mit d6—e5 oder d6—c5 würde Schwarz den Verlust auf die Dauer nicht mehr abwehren können?

a) 20. d6—e5; 21. Df8—d6, a7—b6; 22. g5—f6, b6—c5; 23. f6—e7, c5—d4; 24. e7—d8D, b4—c3; 25. d2×b4, a5×c3; 26. Dd8—a5 und Weiß gewinnt.

b) 20. d6×c5; 21. Df8—d6, f4—e3; 22. d2×f4, b4—c3; 23. Dd6×b4×e1 oder auch 23. b2×d4×b6, a7×c5; 24. Dd6×b4, a5×c3; 25. g5—f6, a3—b2; 26. c1×a3, c3—d2; 27. f6—e7, d2—c1D; 28. h4—g5, h8—g7; 29. e7—d8D, g7—f6; 30. g5×e7, Dc1×h6; 31. e7—f8D und Weiß behauptet erfolgreichen Vorteil für das Endspiel.

21. Df8×c5 g3—h2

22. Dc5—g1 h8—g7

Bei a7—b6 erreicht Weiß durch 23. Dg1×a7, h2—g1D; 24. d2—e3, Dg1×d4; 25. Da7×e3 den Gewinn.

23. g5—h6 g7—f6

24. h6—g7 f6—e5

25. g7—h8D e5—f4

26. b2—c3 f4—e3

27. Dg1×d4 h2—g1D

28. Dd4—e3

28. Dg1×d4×b2

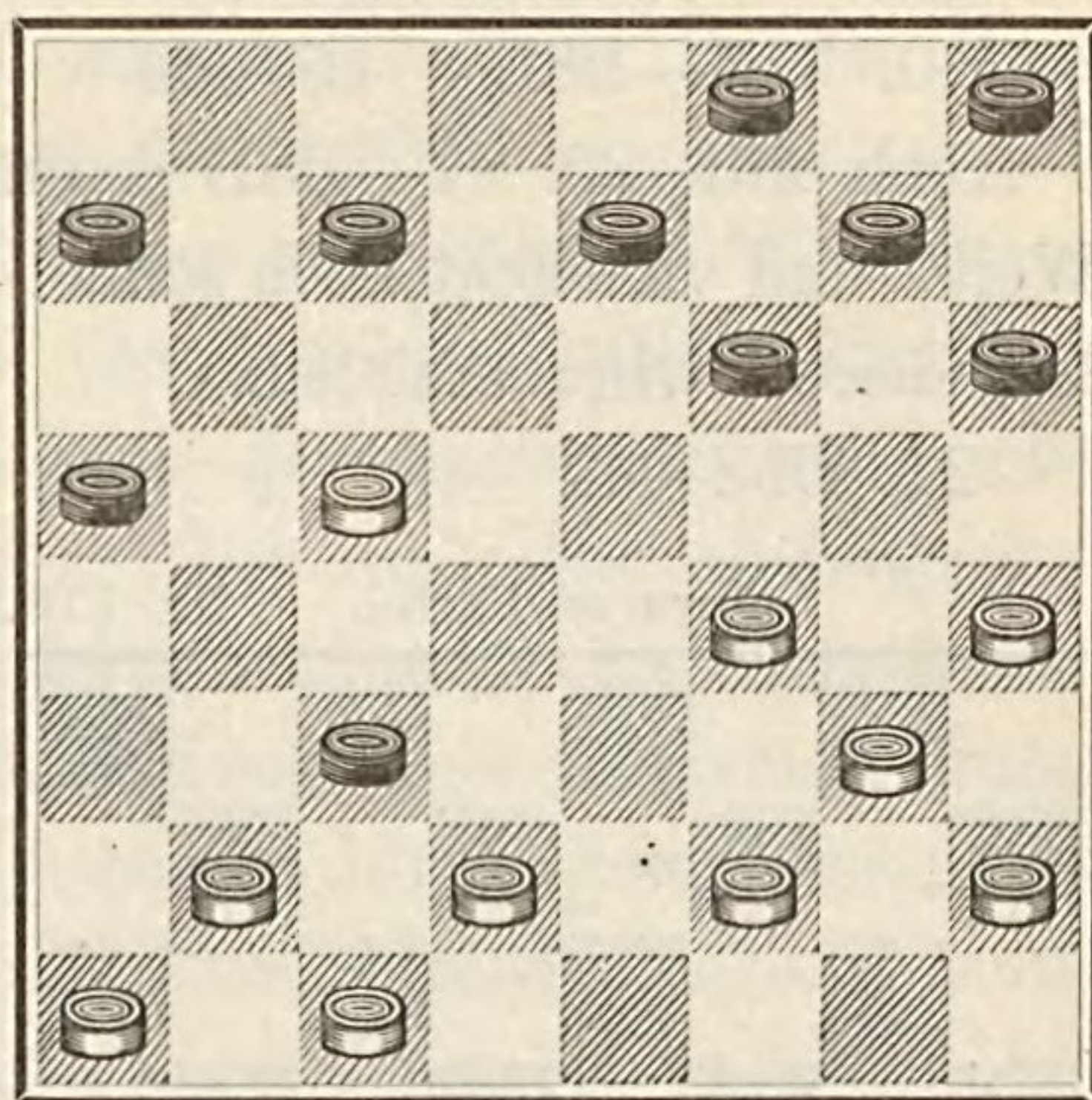
29. a1×c3 a7—b6

30. Dh8×d4 und Weiß gewinnt.

Dritte Verteidigung.

10. b4—c3

Schwarze Partei. Nr. 109.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 10. Zuge von Schwarz.

11. b2×d4 c7—d6

12. f2—e3 d6×b4

13. d4—c5 b4—c3

14. d2×b4 a5×c3

15. e3—d4 e7—d6

Nutzlos für Schwarz wäre hier der Versuch, die ihm lästigen weißen Steine f4 und c5 zunächst durch Opfer abzulenken, man sehe folgendes Spiel: 15. h6—g5; 16. f4×h6, a7—b6; 17. c5×a7, e7—d6; 18. a7—b8D, nebst entweder f6—e5; 19.

d4 × f6, g7 × e5; 20. Db8—a7 — oder f6—g5; 19. h4 × f6, g7 × e5; 20. d4 × f6, d6—c5; 21. Db8—a7, c5—b4; 23. Da7—d4 und Weiß gewinnt.

16. c5 × e7 f8 × d6

17. f4—g5 h6 × f4

18. g3 × e5 × c7

18. f6—e5

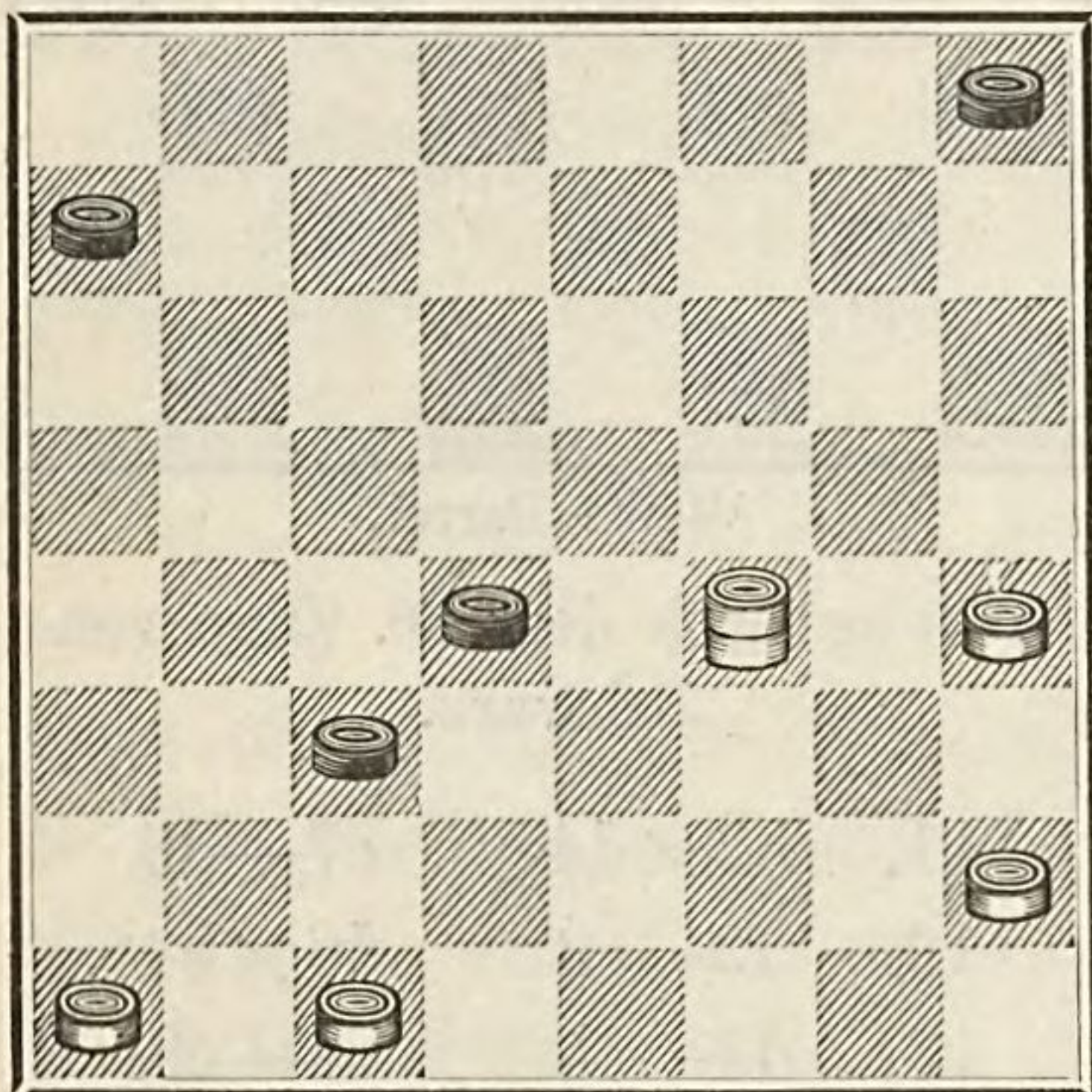
19. d4 × f6 g7 × e5

20. c7—b8D e5—d4

Auch mit 20. c7—d8D kann Weiß, und vielleicht noch schneller, den Gewinn erzielen.

21. Db8—f4

Schwarze Partei. Nr. 110.



Bei a7—b6 ergibt sich die unter dem 22. Zuge der „Ersten Folge“ ausgeführte Abweichung.

23. g5—f6 a7—b6

24. f6—g7 b6—c5

25. g7—h8D c5—b4

26. Df4—g3 h6—g5

27. Dg3—f2 und Weiß gewinnt; oder

26. d4—e3

27. Dh8 × b2 h6—g5

28. Db2—d4 g5—h4

29. Dd4—f2 zum Gewinn für Weiß.

Nach Betrachtung dieser Vorspiele, welche uns die im Mittelspiel hervortretenden vorteilhaften wie nachteiligen Folgen einer mehr oder weniger gesunden Anlage des Eröffnungsspiels im allgemeinen gezeigt haben, gehen wir nun zur näheren Würdigung der hauptsächlichsten Vorkommnisse im Mittelspiel über. Zunächst wollen wir in wenigen Beispielen einen gewöhnlichen, mehr oder minder (normalen) regelmäßigen Verlauf des Mittelspiels, begründet auf eine möglichst fehlerfreie Eröffnung, ins Auge fassen, sodann solche Fälle betrachten, in welchen, trotz beiderseits guter Eröffnung, doch die eine Partei hernach durch geschicktere Bewegung ihrer Steine im Mittelspiel eine durchaus überlegene Stellung erlangt, welche ihr den Gewinn sichern kann, auch ohne oder noch ehe daß sie einen Stein zur Dame bringt. Im Gegensatz hierzu stehen die noch häufiger vorkommenden Fälle, in welchen die eine oder auch gleichzeitig die andere Partei zur Dame gelangt; es handelt sich dabei entweder um den gebotenen offenen Durchmarsch eines Steines in die Dame, oder um den durch Voropfer und mehrfaches Wiederschlagen erzwungenen Durchbruch zur Dame, außerdem aber auch um die Art der Damierung selbst, d. h. um die Frage, in welchem Tempo und auf welchem der zwei Felder ein vordringender Stein zur Dame gehen soll.

Alle diese Vorkommnisse gehören dem ersten Verlaufe des Mittelspiels an, dessen zweiter Teil dann eintritt, wenn die eine Partei oder wenn beide sich eine Dame errungen haben. Letztere kann entweder durch ihr Übergewicht alsbald das Spiel entscheiden (Entscheidung durch erlangte Dame), oder sie wird unter Umständen ihrem Spieler wieder vom Gegner abgewonnen (Abgewinnung der Dame); noch häufiger kommt aber für den

zweiten Teil des Mittelspieles der Kampf zwischen Dame und einzelnen Steinen, ferner auch das Spiel zwischen je einer Dame nebst Steinen auf beiden Seiten, endlich der Kampf mehrerer Damen gegen einander nebst Steinen in Betracht.

1. Regelmäßiger Verlauf des Mittelspieles.

Das aus einer richtigen Eröffnung sich entspinnde Mittelspiel pflegt in den Fällen, wenn die Parteien thunlichst ohne Fehler fortspielen und etwaigen Anschlägen des Gegners wirksam begegnen, einen glatten Verlauf zu nehmen, welcher schließlich dahin führt, daß beide Spieler eine oder einige Damen erlangen und nach gegenseitiger Aufreibung der übrigen Kräfte in ein Endspiel eintreten, das keiner Partei eine Entscheidung gestattet also zum Remis führt; auf das Übergewicht einer oder selbst zweier Damen (bez. Steine), welches die eine Partei vor der anderen voraus hat, kommt es hierbei meist nicht an.

Erstes Beispiel.

(Vgl. Eröffnung Nr. 11 der Tabelle auf Seite 74.)

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | f6—e5 |
| 2. | d4 × f6 | g7 × e5 |
| 3. | b2—c3 | h8—g7 |
| 4. | a1—b2 | b6—a5 |

Die nächsten Züge bilden nur eine Umstellung des Anfangsspieles Nr. 11 (Seite 74); nach dem 6. Zuge ergibt sich die gleiche Stellung.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 5. | e3—d4 | g7—f6 |
| 6. | a3—b4 | h6—g5 |
| 7. | b2—a3 | g5—h4 |
| 8. | d2—e3 | c7—b6 |
| 9. | g3—f4 | e5 × g3 |
| 10. | h2 × f4 | |

Vgl. Stellung Nr. 94, Seite 73.

- | | | |
|-----|-----------|-------|
| 10. | | b8—c7 |
|-----|-----------|-------|

Minder empfehlenswert für Schwarz wäre hier f8—g7, wegen 11. f4—g5, g7—h6; 12. c1—d2, h6 × f4; 13. e3 × g5, b6—c5; 14. d4 × b6, a7 × c5; 15. g5—h6, f6—e5; 16. f2—e3, b8—c7; 17. h6—g7.

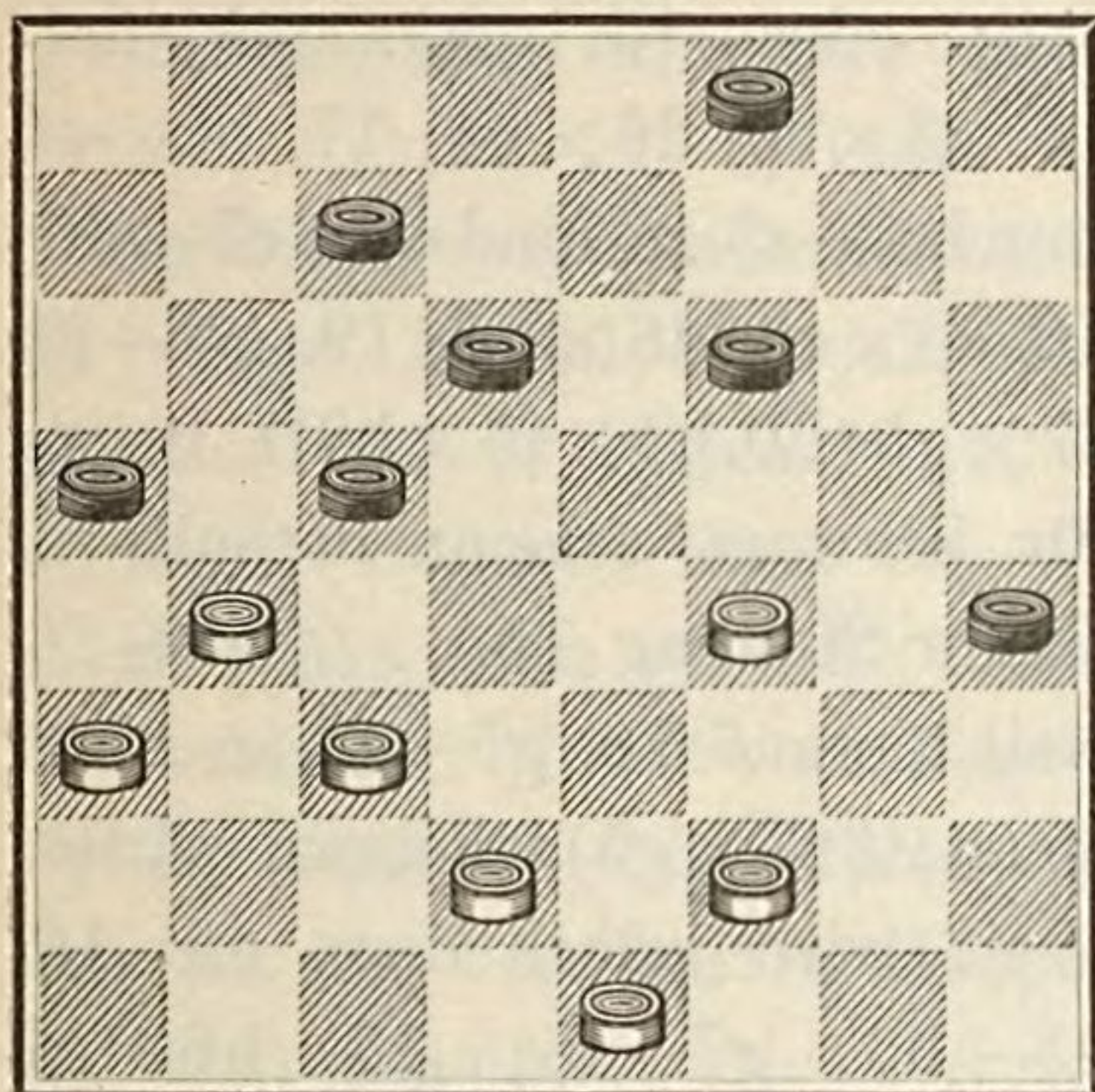
Zu gleichem Mißerfolge führt der Zug 10. d6—c5 mit der Fortsetzung 11. b4 × d6, e7 × c5; 12. c1—d2, d8—c7; 13. f4—e5, f8—g7; 14. c3—b4, a5 × c3; 15. d2 × b4 × d6, g7—h6; 16. e5 × g7, c7 × e5 × c3; 17. g7—h8D u. s. w.

Über die sonst noch hier in Betracht kommenden Gegenzüge 10. d8—c7 und b6—c5 sehe man später folgende Ausführungen, z. B. unter Beisp. 2 S. 114.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 11. | c1—d2 | b6—c5 |
| 12. | d4 × b6 | a7 × c5 |
| 13. | f4—g5 | f6—e5 |

14. g1—h2 e7—f6
 15. g5 × e7 d8 × f6
 16. e3—f4 e5 × g3
 17. h2 × f4

Schwarze Partei. Nr. 111.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiß.

17. c7—b6

Schwarz könnte hier auch sofort mit f6—e5 vorgehen, muß dann aber sehr vorsichtig spielen, z. B. 17. f6—e5; 18. d2—e3, e5 × g3; 19. c3—d4, a5 × c3; 20. d4 × b6 × d8D, g3—h2; 21. Dd8—f6, h2—g1D; 22. Df6 × a1, h4—g3; 23. f2 × h4, Dg1 × b6; 24. h4—g5, Db6—d8; 25. g5—h6, d6—c5 u. s. w.

Minder gut wäre bei dieser Abweichung namentlich 20. c3—d2 (statt g3—h2) gewesen, wegen 21. e1 × c3, g3 × e1D; 22. Dd8—a5, De1 × b4; 23. Da5 × e1, d6—c5 etc.

18. d2—e3

Minder stark wäre 18. f4—g5, f6—e5; 19. g5—f6 wegen c5—d4; 20. b4—c5, d4 × b2; 21. c5 × a7, b2—c1D; 22. f2—e3, d6—c5; 23. a7—b8D, e5—d4; 24. Db8 × a7, d4 × f2; 25. Da7 × d4 × g1, Dc1 × g5 × d8 u. s. w.

18. f6—e5

19. f2—g3 h4 × f2

20. e1 × g3 e5—d4

Durch diesen Gegenangriff sichert Schwarz sich das Remis; minder empfehlenswert wäre das gedehntere Verteidigungsspiel mit f8—g7; 21. f4—g5, g7—h6; 22. g5—f6, h6—g5 wegen 23. g3—h4, e5—f4; 24. f6—e7, f4 × d2; 25. h4 × f6, d2—e1D; 26. f6—g7, wobei Weiß Gewinnchancen behält, z. B. 26. De1—g3; 27. e7—f8D, Dg3—e5; 28. g7—h8D, De5 × a1; 29. Df8—g7, a5 × c3; 30. Dg7 × b2, Da1 × c3; 31. Dh8 × a1 u. s. w.

21. c3 × e5 × c7

21. a5 × c3

22. c7—d8D b6—a5

23. Dd8—b6 c3—d2

24. Db6 × d4 d2—e1D

25. g3—h4 De1—g3

26. Dd4—e5 Dg3—f2

27. De5—d4 Df2—g3

Das Spiel bleibt nun unentschieden (remis), da beide Parteien an Wiederholung derselben Züge festhalten. Versucht aber Weiß, mit 28. f4—g5, die Partie

auf Gewinn fortzuspielen, so kann Schwarz durch Dg3—f4 alsbald einen der weißen Steine, nämlich e3, erobern. Die Partie wird sich dann immer mehr dem eigentlichen Endspiele nähern; weitere Ausführungen sehe man unter Nr. 9 über den Kampf zwischen Dame und Dame nebst Steinen im zweiten Teile des Mittelspieles.

Zweites Beispiel.

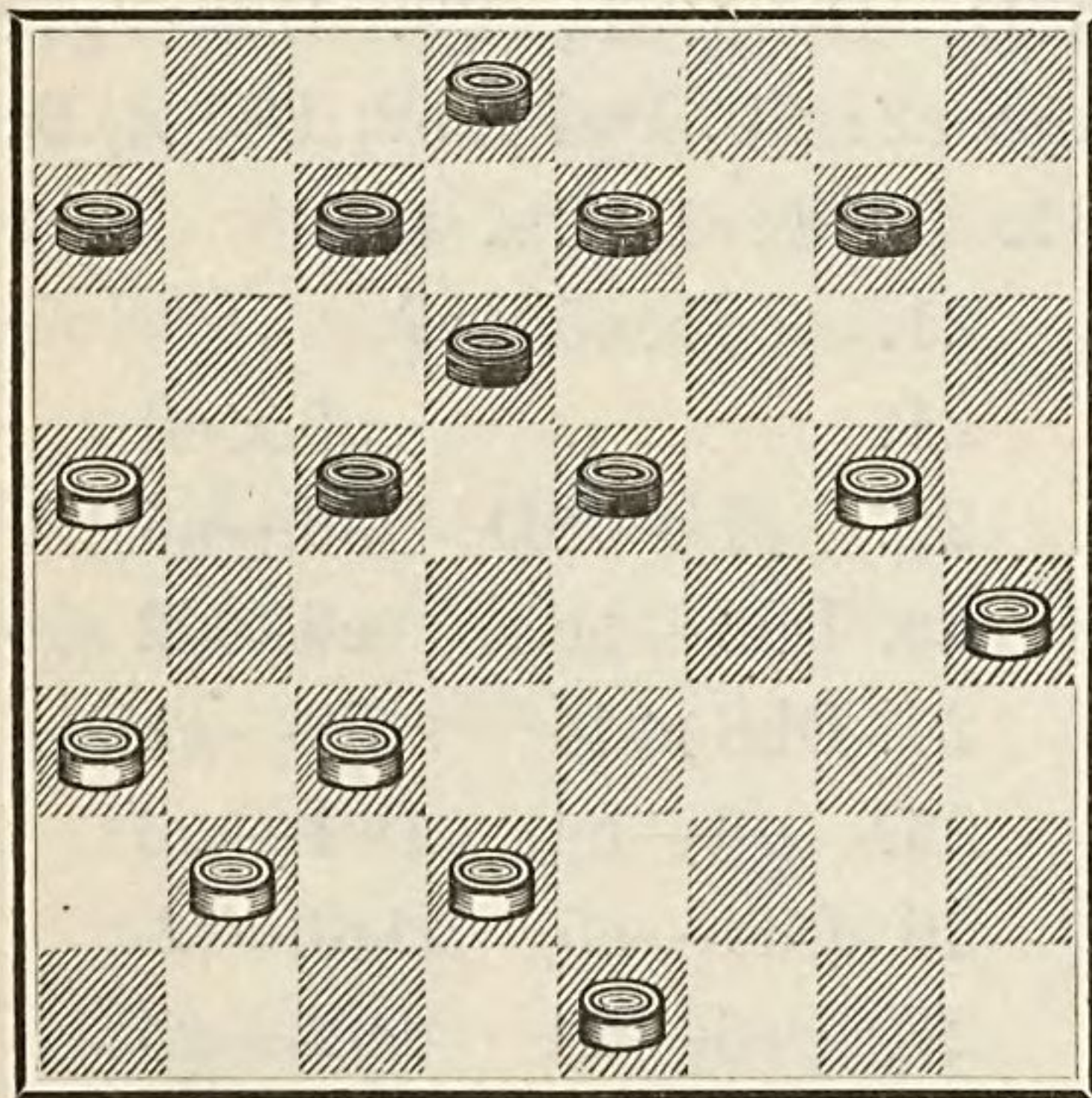
Das unter der ersten Eröffnung (Seite 68—71) bis zum 14. Zuge von Weiß (Seite 71 oben rechts) fortgeführte erste Spiel ergibt nach den weiteren Zügen

14. h6 × f4

15. e3 × g5

die nachfolgende Stellung (Nr. 112):

Schwarze Partei. Nr. 112.



Weiße Partei.

Nach dem 15. Zuge von Weiß.

Weiß droht in dieser Stellung mit dem Steine g5 über h6 oder f6 vorzugehen; z. B. 15.,

c5—d4; 16. g5—f6, e7 × g5; 17. h4 × f6 × h8 D zum Vorteil von Weiß; — oder 15., g7—h6; 16. g5—f6; e7 × g5; 17. h4 × f6, e5—f4; 18. f6—g7 etc.; oder 15., c5—b4; 16. a3 × c5, d6 × b4; 17. b2—a3 (um b4—a3 zu hindern), c7—d6; 18. a3 × c5, d6 × b4; 19. g5—f6, e7 × g5; 20. h4 × f6 × h8 D. Besser für Schwarz scheint deshalb in obiger Stellung 15., e5—f4, weil hierauf 16. g5—f6 an g7 × e5 (statt e7 × g5) scheitern würde; Weiß wird jedoch dann mit 16. g5—h6, g7—f6; 17. h6—g7 noch eher als Schwarz in die Dame kommen.

Am wirksamsten erscheint für Schwarz der Zug

15. e7—f6

gemäß der schon Seite 89 (unter Zug 16) angedeuteten Regel, daß man vordringende Steine des Gegners am besten durch Abtausch beseitigt.

15. g5 × e7 d8 × f6

Stellung¹ nach dem 16. Zuge.

W. a3, a5, b2, c3, d2, e1, h4.

Sch. a7, c5, c7, d6, e5, f6, g7.

¹ Bei solchen kurzen Stellungsangaben, wie sie in der Folge öfter vorkommen, werden nur die Felder, auf welchen Steine stehen, verzeichnet. W. bedeutet Weiß, Sch. aber Schwarz. Ein D vor einem Felde soll eine Dame bezeichnen.

Weiß beugt in dieser Stellung nun zunächst durch

17. d2—e3

dem Vorrücken des feindlichen Steines e5 vor; Schwarz antwortet verhältnismäßig am besten mit

17. g7—h6

Ein Fehler wäre natürlich c5—d4 wegen 18. e3×c5×e7, desgleichen e5—f4 wegen 18. e3×g5×e7. Dagegen käme e5—d4 in Betracht, man sehe die dritte Veränderung (S. 109) zu diesem Spiele. Auf a7—b6 endlich werden wir in dem dritten Beispiel (S. 110) eingehen.

18. c3—b4

Die Bedeutung dieses Zuges wird erst später (vgl. 23. Zug) klar werden. Unrichtig wäre 18. e1—d2 wegen h6—g5; 19. c3—b4, e5—d4 etc. Auf 18. e1—f2 endlich kann h6—g5; 19. f2—g3, a7—b6; 20. c3—b4, e5—d4; 21. g3—f4, d4×f2 etc. die Folge sein.

18. e5—d4

Schwarz benutzt den letzten Zug von Weiß, um sofort in das feindliche Heerlager einzudringen. Wollte Schwarz statt dessen durch h6—g5 zunächst dem Vorgehen e3—f4 wehren, so kann Weiß mit 19. b2—c3, e5—f4; 20. c3—d4, f4×d2; 21. d4×b6×d8D, d2—c1D; 22. Dd8—c7 in Vorteil kommen.

19. e3—f4

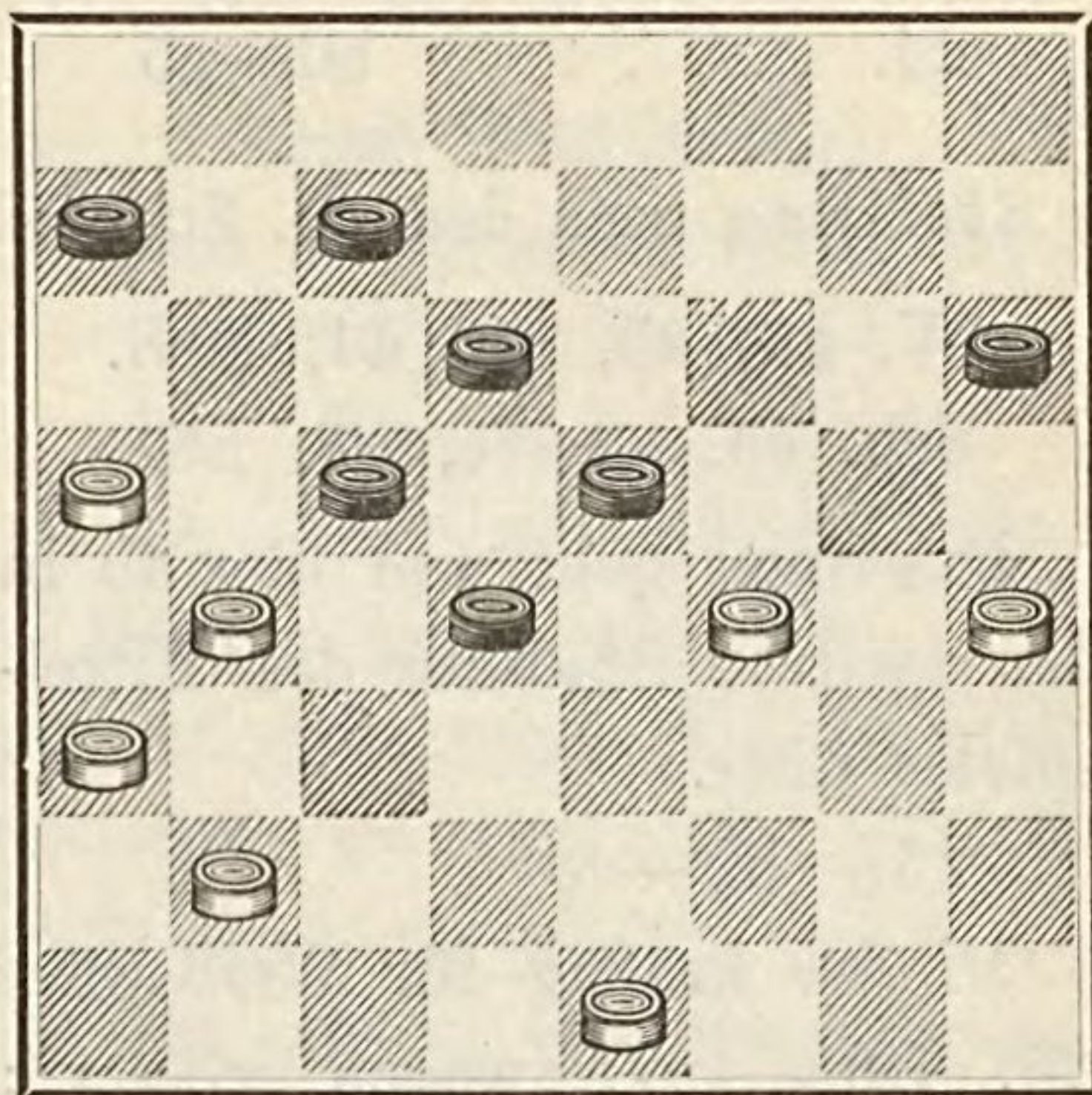
Bei 19. e1—f2 erlangt Schwarz durch f5—e5 oder h6—g5 das bessere Spiel.

19. f6—e5

Ueber die Folgen des Zuges d4—e3 sehe man die nachher folgende „Zweite Veränderung“.

In der jetzt erreichten Stellung (Nr. 113)

Schwarze Partei. Nr. 113.



Weiße Partei.

hat nun Schwarz anscheinend das überlegene Spiel. Es wird sich jedoch nach wenigen Zügen herausstellen, daß Weiß mittels einer weit berechneten Wendung nicht nur das Spiel wieder auszugleichen, sondern auch den Angriff zu behaupten vermag.

20. e1—d2 e5×g3

21. d2—c3 d4—e3

Bei d6—e5 kommt Weiß durch 22. b4×d6×b8D in Vorteil, bei g3—f2 aber durch 22. c3×e5, d6×f4; 23. b4×d6×b8D.

22. c3—d4 a7—b6

Auf andere Züge von Schwarz folgt 23. $d4 \times b6 \times d8D$.

23. $d4-e5$

In diesem Opferzuge von Weiß liegt der Kern seiner ganzen Berechnung; zugleich erklärt sich hieraus der eigentliche Zweck des 18. Zuges von Weiß: $c3-b4$.

23. $d6 \times f4$

24. $b4 \times d6 \times b8D$

24. $b6-c5$

Stellung nach dem 24. Zuge:

W. $a3, a5, b2, h4, Db8$.

Sch. $c5, e3, f4, g3, h6$.

Das Spiel geht von hier ab in das zweite Stadium des Mittelspieles über.

25. $b2-c3$

Minder kräftig für Weiß wäre 25. $Db8-a7$, wegen $g3-f2$; 26. $Da7 \times d4, f2-g1D$; 27. $Dd4 \times f2, Dg1 \times d4 \times a1$ u. s. w. — Besser wäre 25. $Db8-d6, c5-d4$; 26. $Dd6-e5, e3-f2$; 27. $De5 \times c3, f2-e1D$; 28. $h4-g5, De1 \times b4$; 29. $a3 \times c5, f4-e3$ u. s. w. Auch könnte sofort 25. $h4-g5$ geschehen; man sehe die erste Veränderung.

25. $e3-f2$

26. $Db8-d6$

Nutzlos, wenn auch nicht gerade nachteilig für Weiß, wäre 26. $Db8-a7$ wegen $f2-g1D$; 27. $Da7 \times e3 \times g5, h6 \times f4$; 28. $h4-g5$ u. s. w.

26. $f2-g1D$

27. $Dd6 \times b4$ $f4-e3$

Ein Fehler wäre $g3-f2$; es folgt darauf 28. $Db4-d6, f4-e3$; 29. $Dd6-f4$, oder 28., $Dg1-h2$; 29. $Dd6 \times g3 \times e1$ u. s. w.

28. $a5-b6$ $e3-d2$

29. $b6-a7$ $d2-c1D$

Falsch wäre $d2-e1D$, worauf Weiß das Spiel glatt gewinnt, durch 30. $Db4-a5, De1 \times b4$; 31. $a3 \times c5, Dg1 \times b6$; 32. $Da5 \times c7 \times h2$.

30. $a7-b8D$ $g3-h2$

31. $Db8-f4$ $Dc1 \times g5$

32. $h4 \times f6$ $Dg1-b6$

33. $f6-g7$ $h2-g1D$

34. $g7-h8D$ $h6-g5$

35. $Db4-d6$ $Dg1-h2$

Das Spiel bleibt unentschieden.

Erste Veränderung.

(Vgl. die auf Spalte links dieser Seite angegebene Stellung.).

25. $h4-g5$ $e3-f2$

26. $g5-f6$ $f2-e1D$

Falls $f2-g1D$; 27. $f6-g7, Dg1-d4$, so 28. $g7-h8D, Dd4 \times a1$; 29. $Db8-e5, Da1 \times f6$; 30. $Dh8 \times d4 \times a7, h6-g5$; 31. $Da7-d4$ und Weiß gewinnt.

27. $Db8-a7$ $g3-h2$

28. $Da7 \times e3 \times g5$

28. $h6 \times f4$

29. $b2-c3$ $De1 \times b4$

30. $a3 \times c5$ $h2-g1D$

31. a5—b6

Falls 31. c5—d6, so Dg1—d4;

32. f6—e7, Dd4—e5; 33. e7—d8D, De5×b8; 34. a5—b6, f4—e3 u. s. w.

31. Dg1—d4

32. f6—e7 f4—e3

33. e7—d8D Dd4—e5

Falls e3—d2, so 34. b6—a7, Dd4×b6; 35. Dd8×a5×e1.

34. b6—a7. De5—b8

35. Dd8—a5 e3—f2

36. Da5—e1 Db8—g3

Schwarz könnte sich das Remis auch bei f2—g1D; 37. De1—a5, Dg1×b6; 38. Da5×d8, Db8—e5 u. s. w. sichern.

37. a7—b8D Dg3—h4

38. De1×g3 Dh4×f2×a7

Remis.

Zweite Veränderung.

Stellung nach dem 18. Zuge:

W. a3, a5, b2, b4, e1, e3, h4.

Sch. a7, c5, c7, d4, d6, f6, h6.

19. e3—f4 d4—e3

20. h4—g5 f6×h4

21. f4—e5 d6×f4

22. b4×d6×b8D

22. h4—g3

23. Db8—e5 e3—f2

Falls h6—g5, so 24. De5—d4.

24. a3—b4 h6—g5

Auf f2—g1D kann 25. b4—c5, Dg1×b6; 26. a5×c7 etc. folgen.

25. b4—c5 g5—h4

26. De5—d4 f2—g1D

27. Dd4—f6 Dg1×b6

28. a5×c7 g3—h2

29. c7—b8D h4—g3

30. Df6—g5 h2—g1D

31. Dg5×d2 g3—h2

32. Dd2—c3 Dg1—e3

33. b2—a3 h2—g1D

und das Spiel wird unentschieden bleiben.

Dritte Veränderung.

(Vgl. die auf Seite 106 rechts unten angegebene Stellung.)

17. d2—e3 e5—d4

18. c3×e5 d6×f4×d2

Minder gut wäre 18., f6×d4×f2 wegen 19. e1×g3, c5—d4; 20. h4—g5, g7—h6 (falls d4—e3, so 21. g5—h6); 21. g5—f6; — oder 19. e1×g3, g7—h6 nebst 20. b2—c3, d6—e5; 21. c3—b4, c5—d4 (falls c7—d6, so 22. a5—b6); 22. b4—c5, d4—e3; 23. c5—d6, e3—d2; 24. d6×b8D, d2—c1D; 25. Db8×f4, Dc1×g5; 26. h4×f6 u. s. w.

19. e1×c3 g7—h6

20. c3—b4 c5—d4

21. b4—c5 d4—e3

22. a3—b4 e3—f2

23. b2—a3 f2—g1D

24. c5—b6 a7×c5

25. b4×d6×b8D

25. Dg1—h2

26. Db8—a7 f6—e5

27. a5—b6 e5—d4

28. Da7—b8 d4—e3
 29. b6—c7 e3—f2
 30. c7—d8D f2—g1D
 31. a3—b4 Dg1—a7
 32. b4—a5 Da7—d4
 33. Db8—a7 Dd4—e5
 34. a5—b6 h6—g5

Schwarz könnte auch De5—c7 spielen.

35. h4 × f6 De5 × h8
 36. Da7—b8 Dh8—e5
 37. Db8 × f4 Dh2 × c7 × a5

Remis. \

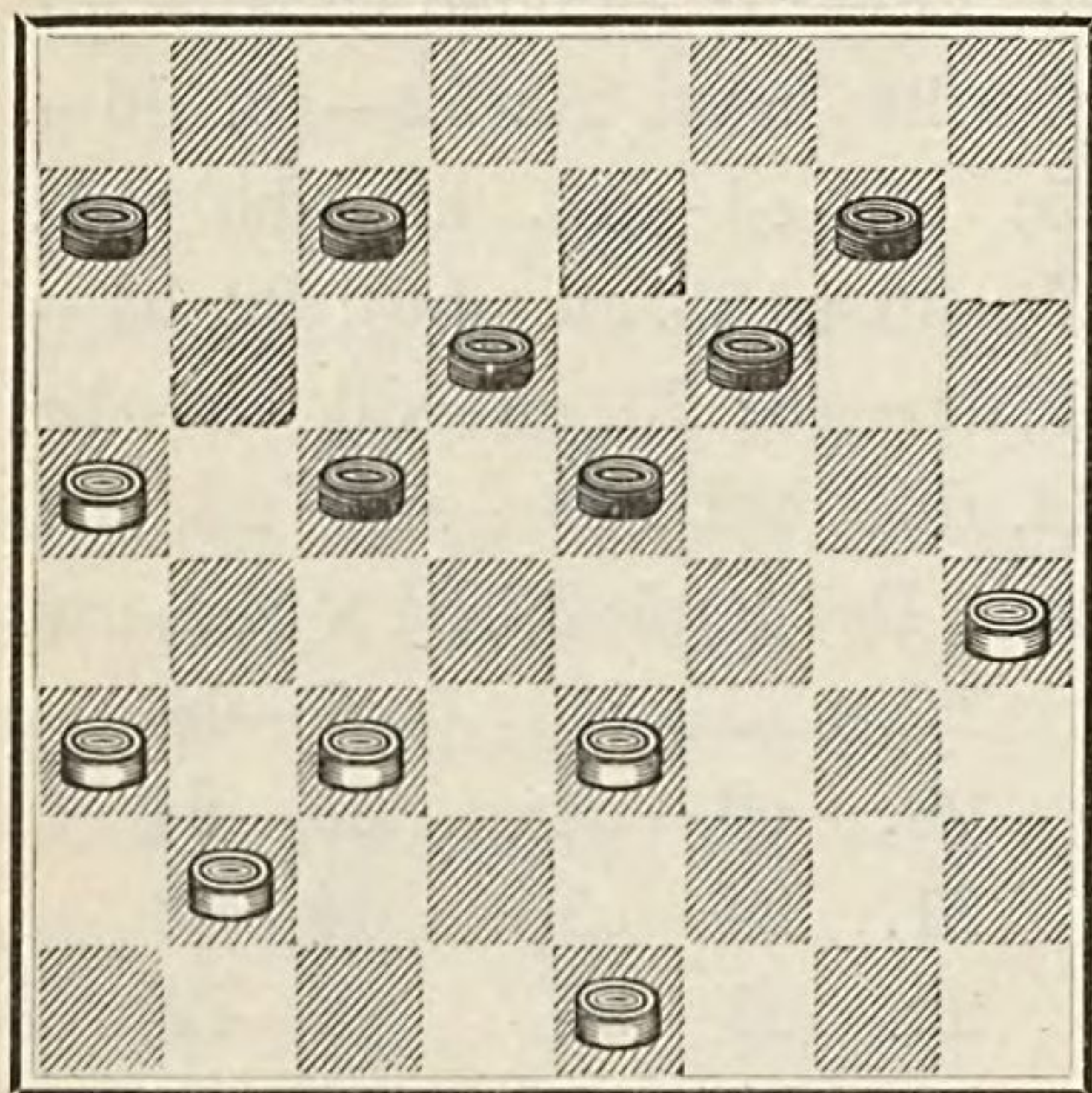
Drittes Beispiel.

Wenn nach dem oben (S. 106) behandelten Anfange die schwarze Partei in der mit

17. d2—e3

erreichten Stellung (Nr. 114)

Schwarze Partei. Nr. 114.



Weiße Partei.

Nach dem 17. Zuge von Weiß. durch die Entgegnung

17. a7—b6

vorläufig eine abwartende Haltung annimmt, so kann nun Weiß

ebenfalls mit dem bereits (S. 107) hervorgehobenen Zuge

18. c3—b4

fortfahren. Geradezu ein Fehler wäre hier die Bewegung des Steines e1, nämlich 18. e1—d2 wegen e5—d4; 19. c3 × e5, f6 × d4 × f2, desgleichen 18. e1—f2 wegen e5—d4; 19. c3 × e5, d6 × f4 × d2.

18. g7—h6

Minder gut für Schwarz ist e5—d4, wegen 19. e3—f4 nebst a) f6—e5; 20. f4—g5, g7—h6, 21. g5—f6, oder e5—f4; 21. g5—h6 etc.; — b) g7—h6; 20. f4—e5, d6 × f4; 21. b4 × d6 × b8D mit besserem Spiele für Weiß; — c) d4—c3; 20. b2 × d4, c5 × e3; 21. f4—g5, f6—e5; 22. g5—f6, g7—h6; 23. f6—g7 mit gleichem Ergebnis.

19. b2—c3

Ungünstig würde hier die Bewegung des Steines e1 für Weiß ausfallen:

a) 19. e1—d2, e5—d4; 20. e3—f4, d4—c3; 21. b2 × d4, c5 × e3 × c1D.

b) 19. e1—f2, e5—d4; 20. e3—f4, d4—c3; 21. b2 × d4, c5 × e3 × g1D.

Wenn aber im letzteren Falle, nach 19. e1—f2, e5—d4; 20. e3—f4 Schwarz sich etwa zu f6—e5 verleiten ließe, so könnte dann Weiß durch 21. b2—c3,

e5 × g3 × e1D; 22. c3 × e5, d6 × f4; 23. b4 × d6 × b8D, f4—e3; 24. a5 × c7, — oder b6—c5; 24. Db8 × h2 (nicht 24. Db8 × g3 wegen h6—g5; 25. h4 × f6, De1 × h4 × d8) seinerseits das bessere Spiel erlangen.

19. h6—g5

20. e1—d2

Nicht ratsam wäre hier 20. e1—f2, wegen e5—f4; 21. c3—d4, f4 × d2; 22. d4—e5, f6 × d4; 23. h4 × f6, d2—e1D; 24. f6—g7, De1 × g3; 25. g7—h8D, Dg3—e5 auch Schwarz gewinnt.

20. e5—f4

21. c3—d4 f4—g3

22. d4—e5 f6 × d4 × f2

23. h4 × f6 f2—e1D

Auf f2—g1D würde ebenfalls Weiß mit 24. d2—c3 fortfahren.

Zöge aber Schwarz zunächst c5—d4, so kann Weiß das Spiel mit 24. b4—c5, d6 × b4; 25. a3 × c5 × a7 fortsetzen, nebst f2—e1D; 26. a7—b8D, De1 × c3; 27. Db8 × d6 × h2 u. s. w.

24. d2—c3 g3—h2

Stellung nach dem 24. Zuge:

W. a3, a5, b4, c3, f6.

Sch. b6, c5, c7, d6, h2, De1.

25. f6—g7 c5—d4

Weniger gut ist h2—g1D, wegen 26. g7—h8D, De1—g3; 27. Dh8—e5, d6 × f4; 28. b4 × d6 × b8D, b6—c5; 29. Db8—d6 etc.; oder 28., Dg3—h2; 29. Db8 × g3, Dh2 × e5 × a1; 30. a5 × c7, Da1—e5; 31. c7—d8D, nicht aber 31. c7—b8D, wegen Dg1—h2.

26. c3 × e5 d6 × f4

27. g7—h8D h2—g1D

28. Dh8—d4 Dg1 × c5

29. b4 × d6 × b8D

29. f4—e3

Unrichtig wäre De1—g3, wegen 30. a5 × c7, Dg3—h2; 31. c7—d8D, f4—g3; 32. Dd8—c7, g3—f2; 33. Dc7—d6, Dh2 × c7; 34. Db8 × g3 × e1.

30. a5 × c7 e3—d2

31. c7—d8D d2—c1D

Das Spiel bleibt unentschieden.

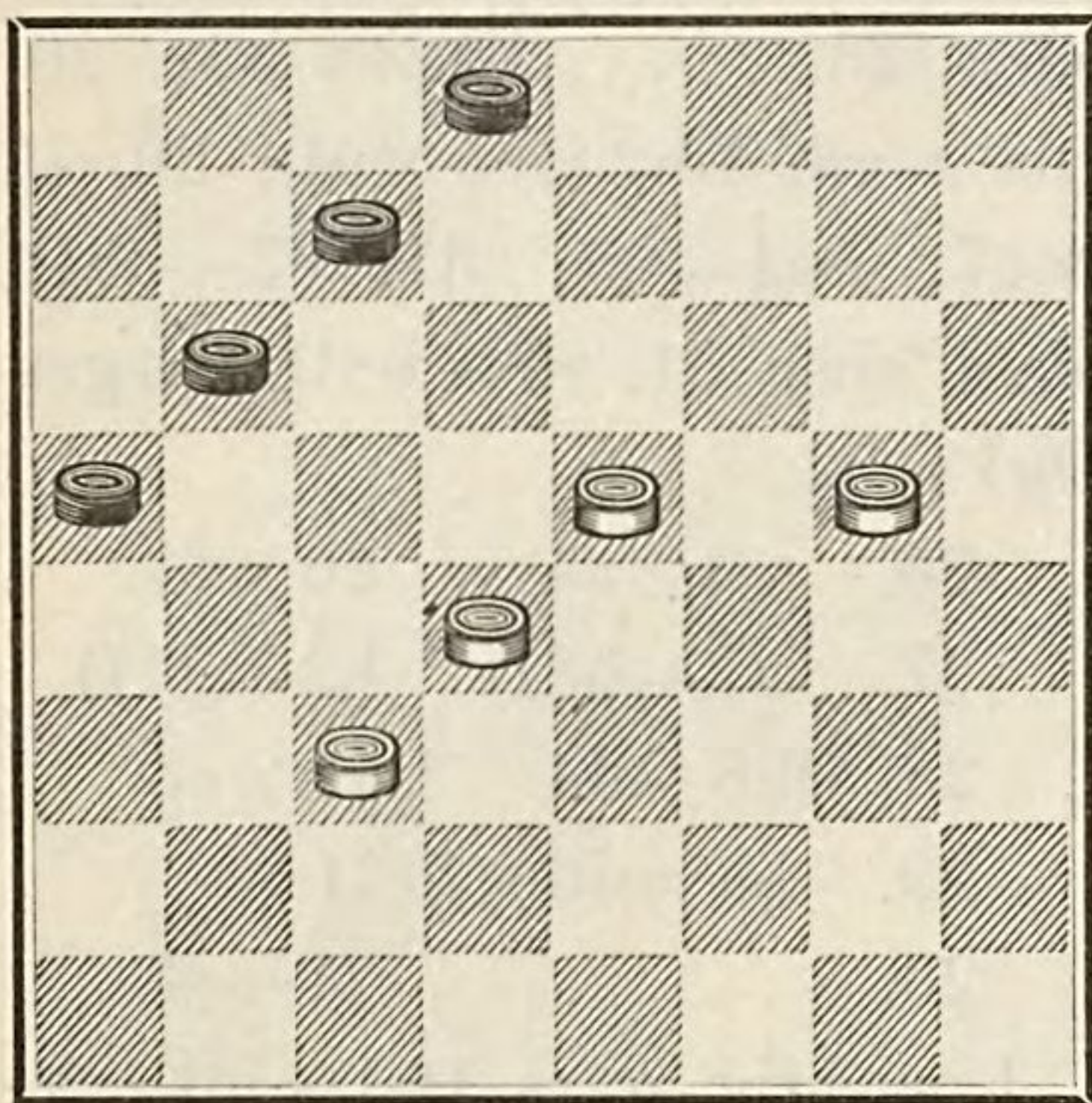
2. Überlegene Stellung.

Durch rechtzeitiges Vorschieben einzelner Steine gegen schwächer gedeckte Stellen des feindlichen Heerlagers kann eine Partei mitunter die freie Bewegung des Gegners dauernd hemmen. Man

erinnere sich an die Stellung 106 (S. 97), in welcher der weiße Stein c5 einen starken Druck auf das schwarze Spiel ausübt. Einen ähnlichen Fall wird uns das nachfolgende erste Beispiel vorführen.

Anderer Art sind solche im Verlauf des Mittelspiels sich ergebende Stellungen, in denen ein Spieler durch die zum Teil staffelförmige Gruppierung seiner Stücke den jeweilig schräg gegenüberstehenden Steinen des Gegners das weitere Vorrücken abschneidet.

Schwarze Partei. Nr. 115.



Weiße Partei.

Weiß zieht g5—f6 und reibt dann die feindlichen Steine, welche ziehen müssen, nach einander auf; minder gut wäre g5—h6 wegen d8—e7; h6—g7, e7—d6, wobei Schwarz Aussicht auf Rettung behält. Stünde der Stein g5 auf a3, so behauptet Weiß ebenfalls die überlegene Stellung durch a3—b4, d8—e7; b4—c5 u. s. w.

Indessen kommen im Verlaufe des Mittelspiels nicht selten auch Stellungen vor, in welchen die eine Partei ein durchaus überlegenes Spiel zu haben scheint, während doch der Gegner durch

unerwartete oder versteckte Wendungen die Partie noch zu retten vermag, wie es (vgl. auch Nr. 113 auf S. 107) das nachfolgende zweite und dritte Beispiel zeigen wird.

Erstes Beispiel.

Wenn in dem bekannten Anfangsspiele des rechten Flügels auf beiden Seiten

- | | |
|----------|-------|
| 1. g3—f4 | b6—c5 |
| 2. f2—g3 | c7—b6 |
| 3. e1—f2 | b6—a5 |
| 4. g3—h4 | b8—c7 |
| 5. f2—g3 | c7—b6 |
| 6. g1—f2 | d8—c7 |

(Vgl. Stellung 83, Seite 62.)

die weiße Partei nach

- | | |
|-------------|---------|
| 7. c3—d4 | c5—b4 |
| 8. a3 × c5 | d6 × b4 |
| 9. d4—c5 | b6 × d4 |
| 10. e3 × c5 | c7—b6 |

nun statt des richtigen Zuges 11. d2—e3 den Gegenangriff

11. b2—a3

versucht, so kann Schwarz alsbald sich durch

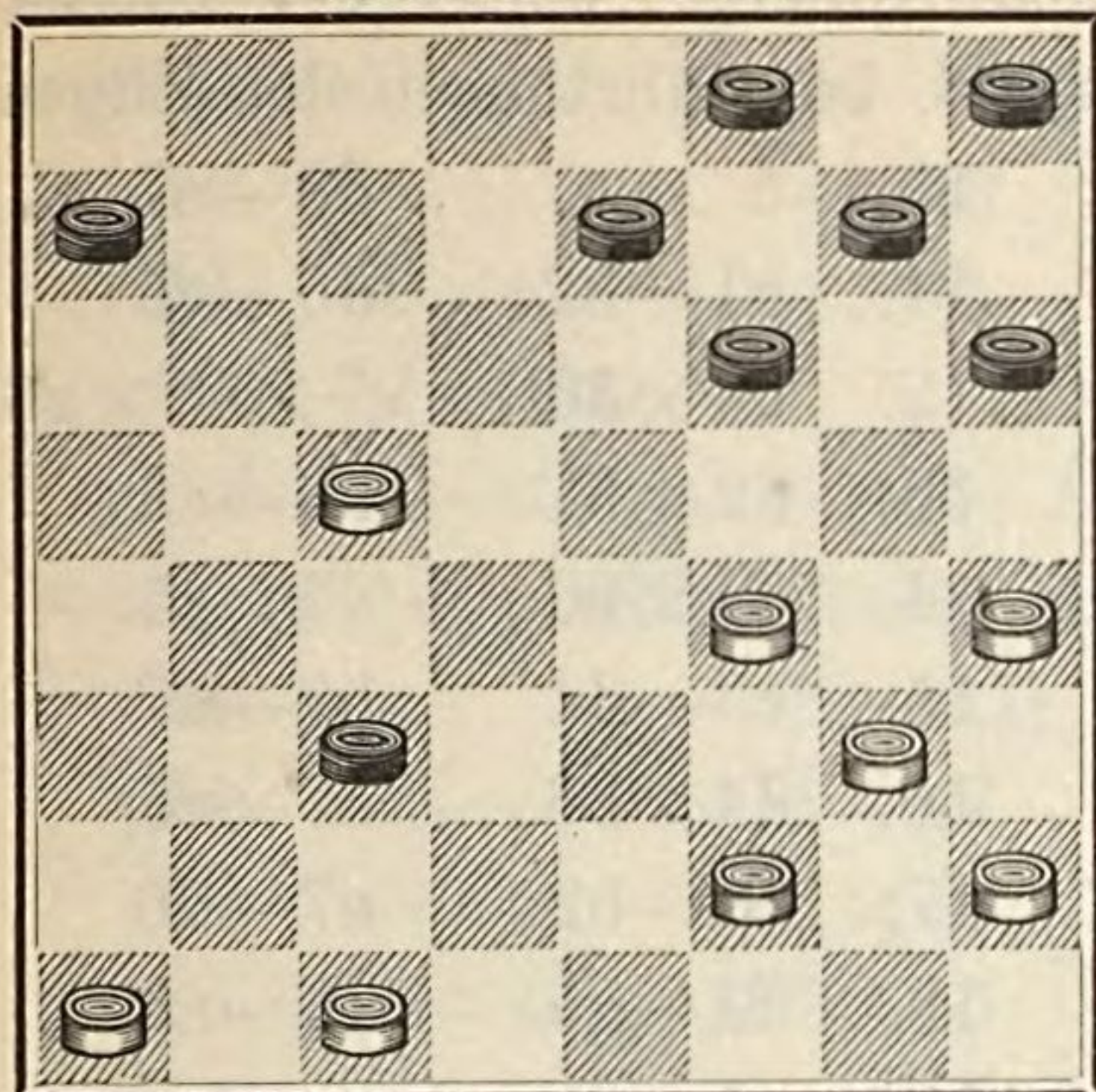
- | | |
|-------------|---------|
| 11. | b6 × d4 |
| 12. a3 × c5 | d4—c3 |
| 13. d2 × b4 | a5 × c3 |

eine durchaus überlegene Stellung (Nr. 116) bereiten.

(Diagramm 116.)

Der nach c3 vorgeschobene schwarze Stein drückt dort entscheidend auf die fernere Entwicklung des weissen Spiels, da

Schwarze Partei. Nr. 116.



Weiße Partei.

Nach dem 13. Zuge.

nun keiner der Steine a1, c1, f2 sich bewegen darf. Denn auf c1—b2 oder f2—e3 würde der Stein c3 alsbald über d2 in die Dame gelangen.

Auch mittels eines Opferversuches könnte Weiß das Spiel nur hinhalten, nicht aber mehr retten.

I.

14. f4—e5 f6 × d4

15. g3—f4

Ebenso wenig hilft 15. h4—g5, wegen h6 × f4; 16. g3 × e5, g7—f6; 17. e5 × g7, h8 × f6; 18. h2—g3, f6—g5; 19. g3—h4, g5—f4; 20. h4—g5, e7—f6; 21. g5 × e7, f8 × d6 × b4 etc.

15. c3—d2

16. c1 × e3 d4—c3

17. e3—d4

Bei 17. f4—e5 gewinnt Schwarz durch g7—f6; 18. e5 × g7, h8 × f6; 19. e3—f4, c3—d2 etc.

Credner, Das Damespiel.

17. c3—d2

18. d4—e5 g7—f6

19. e5 × g7 h8 × f6

20. h4—g5 f6 × h4

21. f4—e5 d2—e1D

22. f2—g3

Falls 22. e5—d6, so De1 × g3 × c7; falls aber 22. h2—g3, so De1—c3; 23. e5—d6, Dc3—e5.

22. h4 × f2

23. e5—d6 De1—a5

24. a1—b2 f2—g1D

zum Gewinn von Schwarz.

II.

14. h4—g5 f6 × h4

15. f4—e5 g7—f6

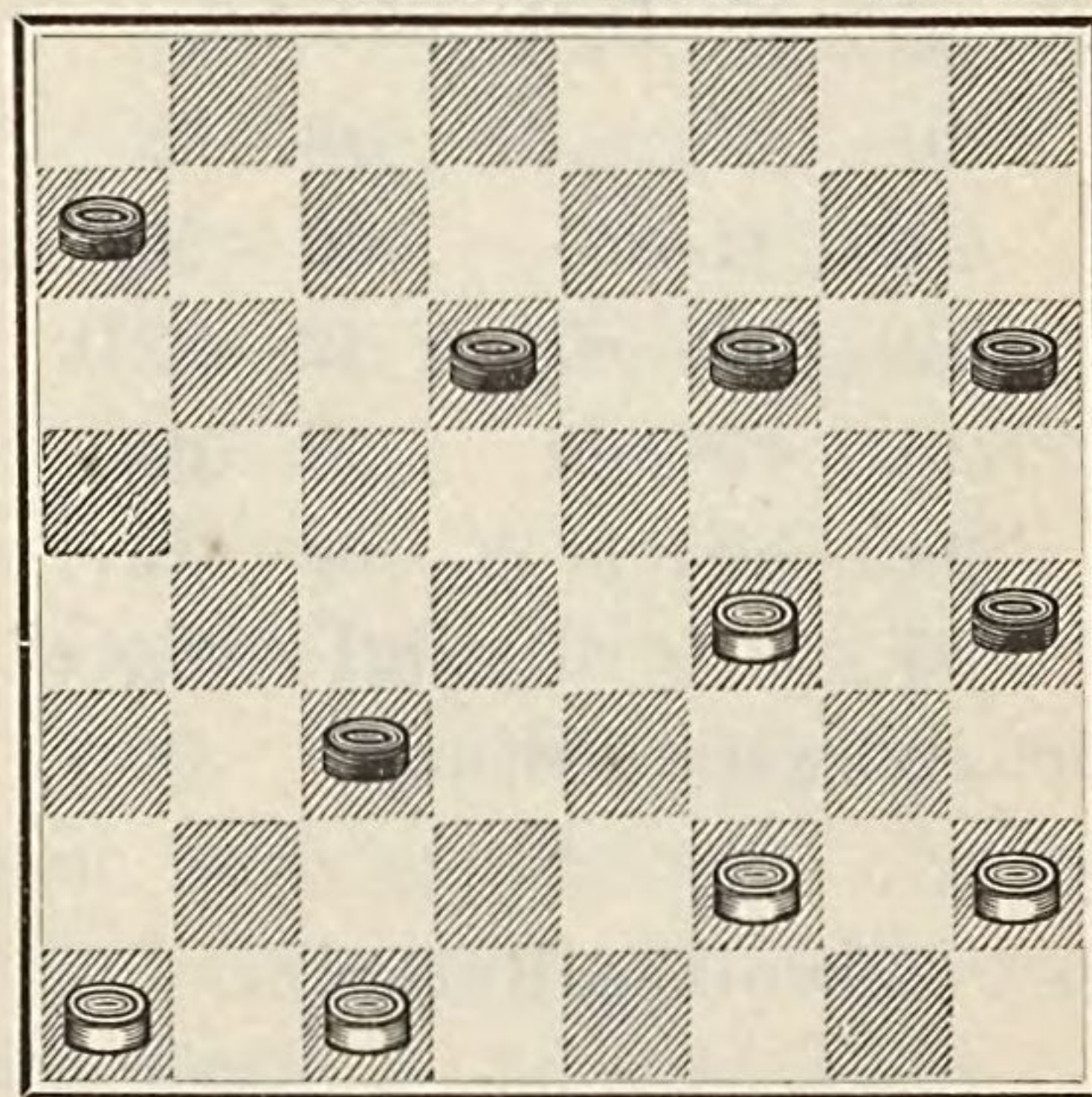
16. e5 × g7 h8 × f6

17. g3—f4 e7—d6

18. c5 × e7 f8 × d6

Der jetzt erreichte Stand des Spieles (Nr. 117) kennzeichnet deutlich die Natur der überlegenen Stellung

Schwarze Partei. Nr. 117.



Weiße Partei.

Stellung nach dem 18. Zuge.

Versucht hier Weiß 19. h2—g3, so antwortet Schwarz a7—b6, und das weiße Spiel ist völlig gelähmt, da nun auch der Stein f2 (wegen h4×f2) nicht mehr vorrücken darf.

19. f2—e3 h4—g3

Schwarz vermeidet hier c3—d2, weil jetzt darauf Weiß durch 20. f4—g5, h6×f4; 21. e3×g5×e7 das Spiel zu retten vermöchte.

20. e3—d4

Falls 20. f4—e5, so f6×d4×f2; 21. h2×f4, f2—g1D; falls aber 20. c1—b2, so entweder g3—f2; 21. b2×d4, f2—g1D; 22. h2—g3, f6—e5; 23. d4×f6, Dg1×d4×g7, oder auch c3—d2; 21. f4—g5, f6×h4; 22. h2×f4, d2—e1D; 23. e3—d4, De1—f2 (nicht De1—c3 wegen 24. d4—c5); 24. d4—e5 (falls 24. f4—e5, so Df2×b6), Df2—g3; 25. e5×c7, Dg3×e5×b8.

20. g3—f2

21. f4—e5 d6×f4

22. d4—c5 f2—g1D

23. c5—d6 f4—g3

24. h2×f4 c3—d2

25. c1×e3 Dg1×c5×e7
und Schwarz gewinnt.

Zweites Beispiel.

Die unter Nr. 94 auf Seite 73 bildlich vorgeführte Stellung (aus

dem Anfange Nr. 11 der Tabelle auf S. 74) führt nach den Zügen

10. d8—c7

11. g1—h2 d6—c5

12. b4×d6 c7×e5×g3

13. h2×f4 b6—c5

14. d4×b6 a7×c5

15. c3—d4 b8—a7

16. d4×b6 a7×c5

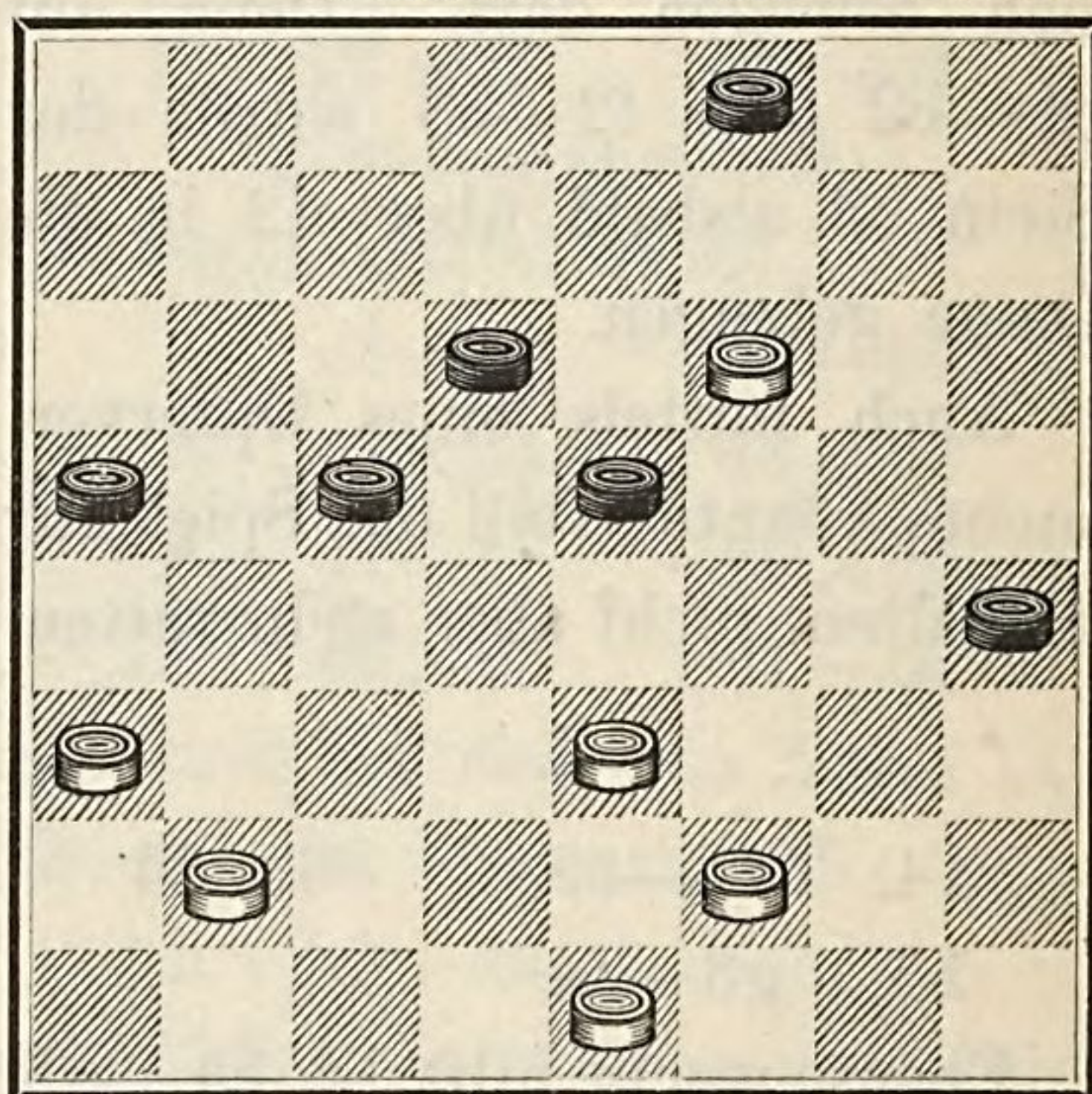
17. c1—b2 e7—d6

18. f4—g5 f6—e5

19. g5—f6

zu nachfolgender Stellung (Nr. 118),

Schwarze Partei. Nr. 118.



Weiße Partei.

Nach dem 19. Zuge von Weiß.

in welcher die schwarze Partei wider den anscheinend überlegenen Stand des Weißen ein genügendes Gegenspiel nicht mehr zu haben scheint.

Dennoch vermag hier Schwarz durch

19. e5—d4

20. f6—e7 a5—b4

21. e1—d2
 (Falls e7—d8D, so b4—c3.)
 21. h4—g3
 22. f2×h4 d4×f2
 23. e7—d8D
 (Falls b2—c3, so d6—e5; c3
 ×a5, f8×d6; nebst f2—g1D.)
 23. f2—e1D
 24. b2—c3 f8—g7
 25. c3×a5 De1×c3
 26. Dd8—c7 Dc3—e5
 (Falls 26. h4—g5, so g7—h6.)
 27. a5—b6 g7—h6
 die Spiele bald auszugleichen.

Drittes Beispiel.

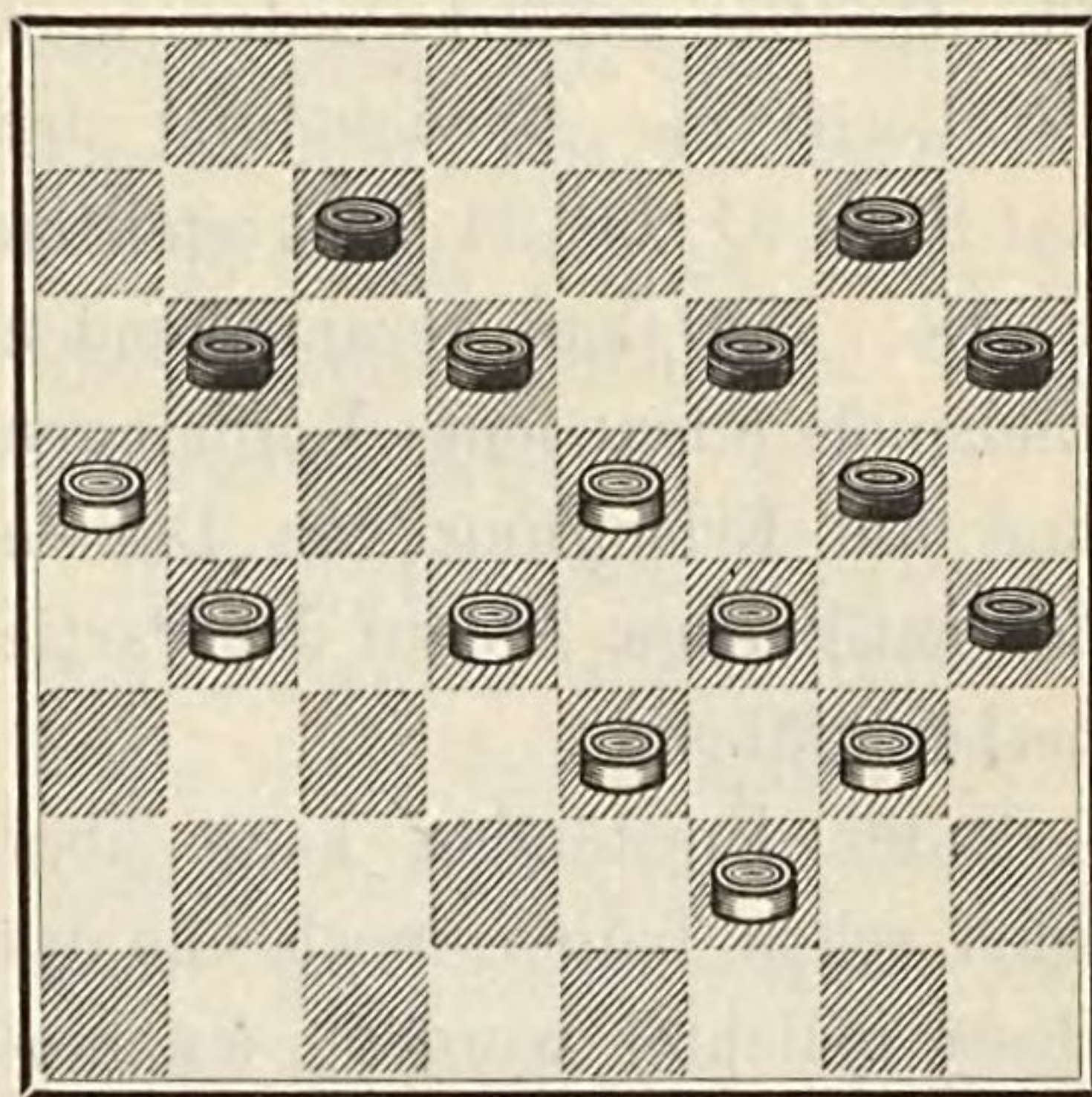
Wenn der unter Nr. 67 der
 Tabelle S. 80 gegebene Anfang

1. c3—d4 f6—g5
 2. b2—c3 d6—c5
 3. c3—b4 b6—a5
 4. b4×d6 c7×e5×c3
 5. d2×b4 a5×c3
 mit den weiteren Zügen
 6. c1—d2 c3—b2
 7. a1×c3 a7—b6
 8. c3—d4 b6—a5
 9. g3—f4 g7—f6
 10. h2—g3 g5—h4
 11. f4—e5 h8—g7
 12. a3—b4 a5×c3
 13. d2×b4 f6—g5
 14. g3—f4 d8—c7
 15. b4—a5 e7—d6
 16. e1—d2 f8—e7

17. d2—c3 e7—f6
 18. c3—b4 b8—a7
 19. g1—h2 a7—b6
 20. h2—g3

fortgesetzt wird, so ergibt sich
 folgende Stellung (Nr. 119), in

Schwarze Partei. Nr. 119.



Weiße Partei.

Nach dem 20. Zuge von Weiß.

welcher anscheinend das schwarze
 Spiel hoffnungslos steht. Gleich-
 wohl kann Schwarz nach den
 Zügen

20. b6—c5
 21. d4×b6×d8D
 21. f6×d4
 22. e3×c5×e7 durch
 22. g5×e3×g1D
 23. g3—f4 Dg1—h2
 24. f4—g5 h6×f4
 25. e7—f8D g7—h6

eine Stellung erreichen, welche
 ihm bei vorsichtiger Fortführung
 das Remis in Aussicht stellt.

3. Durchmarsch zur Dame.

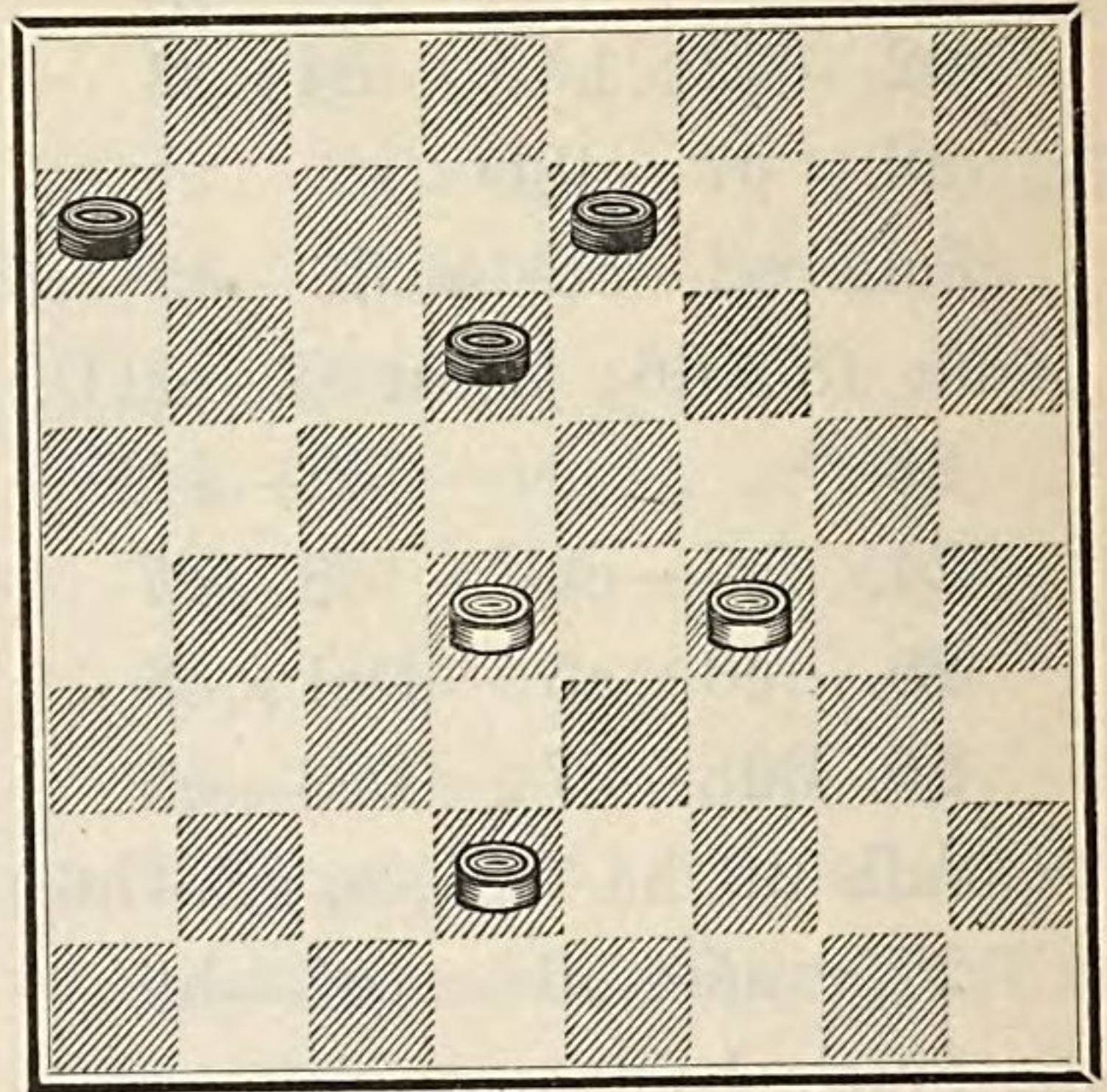
Das ungehinderte Vorrücken eines oder einiger Steine in die Dame wird um so leichter, je mehr im Verlaufe des Mittelspiels das Brett von feindlichen Streitkräften geklärt worden; man vergleiche die Abwicklung der auf Seite 31 bis 34 dargestellten Partie. Mit dem herannahenden Endspiele pflegt jenes Vordringen und die Erlangung von Damen den natürlichen Ablauf der Partie herbeizuführen.

Unter Umständen kann aber auch schon früher, noch ehe das Brett gelichtet worden, ein einzelner Stein in einer vom Gegner gebotenen Durchgangslücke frei vordringen und diese offene Bahn zum Durchmarsch in die Dame benutzen (vgl. Nr. 100, S. 90.)

Als Einleitung zu dem Durchmarsch dient häufig die sogenannte Dammbildung, nämlich das Vorrücken eines Steines, den hierbei ein hinter ihm befindlicher Stein seiner Partei deckt, gegen einen feindlichen Stein, welchem eine gleiche Deckung mangelt. Geht letzterer dann, zur Vermeidung des Geschlagenwerdens, seitwärts vor, so entsteht eine Lücke, welche dem andringenden Stein den Durchmarsch bahnt.

In der Stellung (Nr. 120)

Schwarze Partei. Nr. 120.



Weiße Partei.

bilden nach dem Zuge d4—e5 die beiden weißen Steine, auf e5 und f4, einen Damm, dessen Angriffsdrohung der schwarze Stein d6 durch seitliches Vorgehen nach c5 entweicht, worauf nun Weiß die Durchgangslücke d6 für den Zug e5—d6 gewinnt.

Ein praktischer Fall ergibt sich in dem Spiele der auf S. 110 angeführten Stellung Nr. 114, wenn nun Schwarz nach der Fortsetzung

17. (d2—e3) a7—b6

18. c3—b4 g7—h6

in dem Falle b. (auf Seite 110 rechts unten)

19. e1—f2

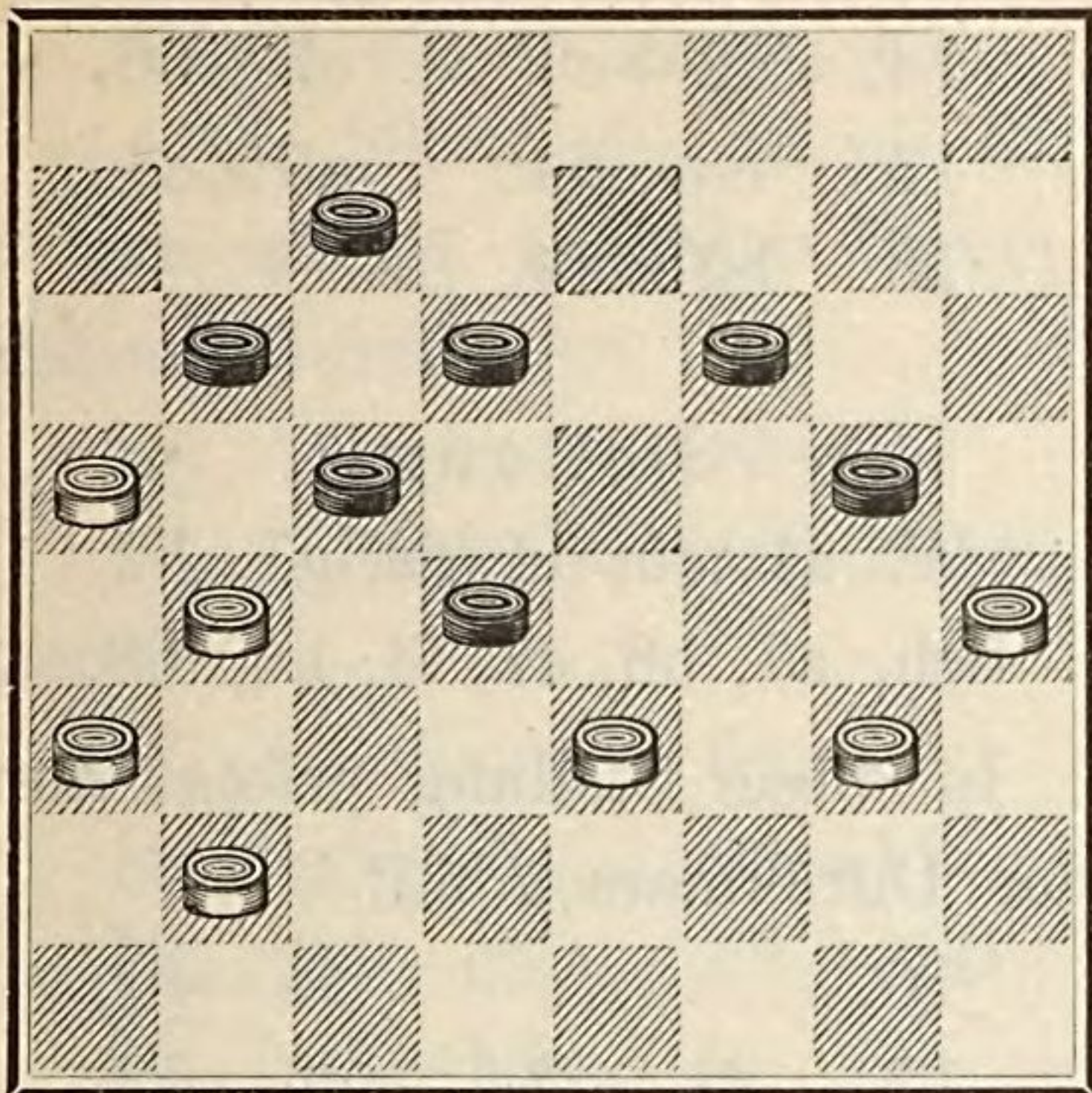
statt mit e5—d4 die Partie mit

19. h6—g5

fortführt, an den Zügen

20. f2—g3 e5—d4.

Schwarze Partei. Nr. 121.



Weiße Partei.

Weiß entgeht hier der Gefahr aus dem feindlichen Damme (c5, d4) nur durch die Bildung eines Gegendammes (e3, f4) durch

21. g3—f4 d4 × f2

22. f4 × h6 f2—g1D

23. b2—c3 Dg1—h2

24. h6—g7 Dh2—e5

25. g7—f8D De5 × a1

26. Df8—e7 und Weiß kann remis halten.

Mit Hülfe der verstärkten Dammbildung, wenn nämlich drei Steine einer Partei hintereinander stehen, läßt sich auch wider einen einzelnen feindlichen Stein, der die Durchgangsbahn direkt sperrt, der Abtausch dieses Steines und hiermit der Durchmarsch, beziehlich Durchbruch erreichen. So erzwingt Weiß in der Stellung:

W. c5, d4, e1, e3.

Sch. a7, e7, f8, g7.

durch c5—b6, a7 × c5; d4 × b6

die Bahn zur Dame. Hat aber Schwarz hier den Zug, so würde er seinerseits durch Abtausch, mittels e7—d6; c5 × e7, f8 × d6, dem Plane des Weißen wirksam begegnen. Man vergleiche dazu den an der Stellung 32 auf S. 32 dargestellten Fall und erinnere sich an die auf S. 89 rechts und S. 106 rechts für den Abtausch vorrückender feindlicher Steine angeratene Regel.

In dem Spiel nach polnischer Weise, also mit Rückschlagen der Steine, kann der drohende Durchmarsch oder das freie Vordringen eines feindlichen Steines auch durch die Rückwehr verhindert werden, welche ein eigener Stein vermöge seines Rückschlagens über das Durchgangsfeld ausübt. Man sehe den Fall in der Bemerkung zum 15. Zuge auf S. 35 links oben, wo der schwarze Stein e7 durch Vorrücken nach f6 dem weißen Stein h6 das Feld g7 mittels des Rückschlagens wehrt.

Auch kann im polnischen Spiele ein vordringender feindlicher Stein oft durch die Nötigung zum Rückwärtsschlagen, d. h. mittels eines Opfers, wieder zurückgetrieben werden. Ein solches Rücktriebopfer rettet z. B. in folgender Stellung:

W. a1, a3, c3, e1.

Sch. a5, a7, b6, e3,

wo Schwarz den Durchmarsch über d2 droht, dem Weißen die Partie:

- | | | |
|----|-------|---------|
| 1. | c3—d4 | e3 × c5 |
| 2. | e1—f2 | c5—d4 |
| 3. | f2—g3 | d4—e3 |
| 4. | g3—h4 | e3—d2 |
| 5. | h4—g5 | d2—e1D |

6. g5—f6 und Weiß kommt seinerseits in die Dame.

In dem gewöhnlichen Damespiel würde Schwarz nach 1. c3—d4, da hier der Rückschlag e3 × c5 fortfällt, durch b6—c5; 2. d4 × b6, a7 × c5; 3. a1—b2, c5—d4 den Sieg erzwungen haben. —

Es folgen nun noch einige praktische Beispiele des Durchmarsches, nach den Regeln des gewöhnlichen Damespieles.

Erstes Beispiel.

(Anfang 72 u. 73, Tabelle auf S. 80.)

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | f6—g5 |
| 2. | d4—c5 | b6 × d4 |
| 3. | e3 × c5 | d6 × b4 |
| 4. | a3 × c5 | g7—f6 |
| 5. | d2—e3 | c7—b6 |
| 6. | e3—d4 | f6—e5 |
| 7. | d4 × f6 | b6 × d4 |

I.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 8. | c1—d2 | f8—g7 |
| 9. | g3—h4 | g7 × e5 |
| 10. | h4 × f6 | e7 × g5 |
| 11. | d2—e3 | d8—e7 |
| 12. | e3 × c5 | b8—c7 |

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 13. | e1—d2 | g5—f4 |
| 14. | d2—c3 | c7—b6 |
| 15. | c3—d4 | e5 × c3 |
| 16. | b2 × d4 | |

Stellung:

W. a1, c5, d4, f2, g1, h2.

Sch. a7, b6, e7, f4, h6, h8.

In dieser Stellung erfolgt nun der Durchmarsch mit

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 16. | | f4—e3 |
| 17. | f2—g3 | e3—d2 |
| 18. | g3—f4 | d2—c1D |

Unrichtig wäre d2—e1D wegen 19. f4—e5, g7—f6; 20. e5 × g7, h8 × f6; 21. c5—d6 etc.; oder 19. f4—e5, Dc1—c3; 20. c5—d6 nebst 21. e5—d6.

- | | | |
|-----|-------|--------|
| 19. | f4—e5 | Dc1—f4 |
|-----|-------|--------|

Falls 19. a1—b2, so Dc1 × a3 × d6 × g3; 20. h2 × f4, b6—c5; 21. d4 × b6, a7 × c5; 22. f4—e5, e7—f6 etc.

- | | | |
|-----|-------|--------------|
| 20. | c5—d6 | e7 × c5 × e3 |
| 21. | e5—f6 | Df4—g5 |

zum Gewinn von Schwarz.

II.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 8. | g3—h4 | e7—d6 |
| 9. | b2—c3 | d4 × b2 |
| 10. | a1 × c3 | a7—b6 |
| 11. | c1—d2 | b6—c5 |
| 12. | f2—e3 | g5—f4 |
| 13. | e3 × g5 | h6 × f4 |
| 14. | g1—f2 | f8—g7 |
| 15. | f2—e3 | g7 × e5 |
| 16. | e3 × g5 | |

Stellung:

W. c3, d2, e1, g5, h2, h4.

Sch. b8, c5, d6, d8, e5, h8.

Nun erfolgt zunächst Dammbildung durch

16. c5—d4

17. c3—b4, sodann Durchmarsch

17. d4—c3

18. g5—f6 c3—b2

19. h4—g5 b2—c1D

20. g5—h6

Falls 20. b4—c5, so Dc1 × e3 × h6; 21. c5 × e7, Dh6—f8 und Schwarz gewinnt.

20. Dc1 × g5 × e7 zum Gewinn von Schwarz.

Zweites Beispiel.

Das Anfangsspiel Nr. 58 (Tabelle S. 79) führt nach den weiteren Zügen

10. d4 × b6 a7 × c5

11. d2—c3 f6—e5

12. h4 × f6 e5 × g3

13. f2 × h4 g7 × e5 zur

Stellung:

W. a1, a3, c1, c3, e1, e3, h4.

Sch. c5, d6, d8, e5, e7, h6, h8.

Hier droht Schwarz mittels e5—f4; e3 × g5, h6 × f4 den Durchmarsch auf dem rechten Flügel des Weißen. Wie kann Weiß dieser Drohung begegnen?

14. c3—d4 e5 × c3

15. c1—b2 c5—b4

Bei c5—d4 verliert Schwarz durch 16. e3 × c5, d6 × b4; 17. a3 × c5 nebst späterem b2 × d4 einen Stein.

16. b2 × d4 b4—c3

17. d4—c5 d6 × b4

18. a3 × c5 d8—c7

Falls e7—d6, so 19. c5 × e7, d8 × f6; 20. e3—d4 etc.

19. e3—f4 h8—g7

20. f4—e5 e7—f6

21. c5—d6

Beiderseitige Dammbildung.

21. f6 × d4

22. d6 × b8D d4—e3

23. Db8—f4

Wie rettet Schwarz das Spiel?

Stellung: W. a1, e1, h4; Df4.

Sch. c3, e3, g7, h6.

23. c3—d2

Diese oft vorkommende Opferwendung dient nicht nur zur Deckung, sondern auch zur Durchbringung des gefährdeten Steines (hier e3) in die Dame.

24. e1 × c3 e3—f2

25. Df4—c7

Falls 28. Df4—e5, so f2—e1D; 29. De5 × h8, De1 × a5 etc.

25. g7—f6

Falls f2—e1D, so 26. Dc7—a5; falls aber f2—g1D, so 26. Dc7—e5 nebst 27. De5 × h8.

26. Dc7—b6 f2—g1D

27. Db6—a7 f6—e5

Falls h6—g5, so 28. c3—d4 und Weiß gewinnt.

28. a1—b2 Dg1—h2

29. Da7—d4 e5—f4

u. s. w.

Drittes Beispiel.

(Anfang 4, Tabelle auf S. 73.)

Stellung nach dem 8. Zuge:

W. a3, a5, c1, c3, d2, e1, f2,
f4, g1, g3, h2.Sch. a7, b6, c7, d4, d6, d8, e5,
e7, f6, f8, h6.

I.

9. g3—h4

Dieser Gegenangriff (statt des richtigeren Zuges 9. c1—b2, vgl. Seite 70) beseitigt zwar die augenblickliche Drohung des Durchmarsches d4—c3—b2, führt aber in seiner weiteren Folge zu einem späteren unvermeidlichen Durchmarsch, vgl. unten Zug 16.

9. d4 × b2

(Falls e5 × g3, so 10. c3 × e5 × g7.)

10. a3—b4 e5 × g3

11. c1 × a3 f6—e5

Unrichtig wäre f6—g5 wegen 12. h4 × f6, e7 × g5; 13. f2 × h4 × f6 zu gunsten von Weiß.

12. h2 × f4 e5 × g3

13. g1—h2 e7—f6

14. h2 × f4 f6—e5

15. f2—g3

Versucht Weiß 15. h4—g5, so erlangt Schwarz nach e5 × g3; 16. f2 × h4, h6 × f4; 17. d2—e3 (falls 17. e1—f2, so f4—g3),

f4 × d2; 18. e1 × c3 freie Bahn für das Vordringen seines Steines d6 über e5 u. s. w.

15. e5—d4

In dieser Stellung:

W. a3, a5, b4, d2, e1, f4, g3, h4.

Sch. a7, b6, c7, d4, d6, d8, f8, h6.

droht nun Schwarz in doppelter Richtung den Durchmarsch, über e3 und c3, und Weiß kann nur der einen Drohung wehren, z. B.

16. e1—f2 d4—c3

und Schwarz gewinnt.

II.

9. c3—b4 d4—c3

Schwarz kann auch den Durchmarsch mittels d4—e3 versuchen, man sehe die unten folgende Veränderung.

10. b4—c5 b6 × d4

Falls d6 × b4, so 11. f4 × d6 × b8D etc.

11. d2 × b4 d4—e3

Minder gut wäre der sofortige Durchmarsch d4—c3, wegen 12. b4—c5, d6 × b4; 13. f4 × d6 × b8D.

12. f2 × d4 e5 × c3

13. b4—c5 d6 × b4

14. a3 × c5 c7—b6

15. a5 × c7 d8 × b6 × d4

16. f4—e5 h6—g5

17. e5 × g7 f8 × h6

18. e1—f2

Falls sogleich 18. g3—h4, so g5—f4 nebst f4—e3.

18. a7—b6
 19. g3—h4 e7—f6
 Unrichtig wäre hier g5—f4,
 wegen 20. f2—e3, d4 × f2; 21.
 g1 × e3 × g5, h6 × f4; 22. h4—g5.
 20. h2—g3 b6—c5
 21. g1—h2 c5—b4
 und Schwarz gewinnt.

Veränderung.

9. c3—b4 d4—e3
 10. f2 × d4 e5 × c3
 11. f4—e5 f6 × d4
 Bei d6 × f4 erreicht Weiß mit

22. g3 × e5 × g7 noch eher als
 Schwarz den Durchgang zur Dame.

12. b4—c5 d6 × b4
 13. a3 × c5 e7—d6
 14. c5 × e7
 (Falls 14. d2 × b4, so d4—c3 etc.)
 14. f8 × d6
 15. d2 × b4 d4—c3
 16. g3—f4 b6—c5
 17. c1—d2 c5 × a3
 18. d2 × b4 a3—b2
 und Schwarz hat den zum Gewinn
 entscheidenden Durchmarsch er-
 langt.

4. Durchbruch zur Dame.

Bei dem Durchbruch eines Steines zur Dame handelt es sich um die Aufgabe, das Hindernis entgegenstehender feindlicher Steine zu überwältigen. Dies geschieht durch Schlagen oder durch Wiederschlagen, sei es mit, sei es ohne vorherige Dammsetzung, und zwar in der Regel mittels vorbereitender Opfer, die den Gegner zur Öffnung passender Schlaglücken (vgl. S. 88, 90) nötigen. Als einfachste Beispiele vergleiche man zunächst den Versuch eines Durchbruches mit Dammsetzung in Zug 20—21 der schwarzen Partei auf Seite 33 unten und 34 oben; ferner in Zug 16—20 zu Stellung 112 auf Seite 106—107. — In dem Spiele nach polnischer Weise muß sich wegen des Rückschlages der Steine die Möglichkeit geeigneter Fälle zur Schlaglückenbildung häufen; sie wird dort noch vermehrt durch den Umstand, daß ein Stein, welcher in die Dame schlägt, gegebenen Falles wieder in demselben Zuge heraus schlagen muß.

Erstes Beispiel.

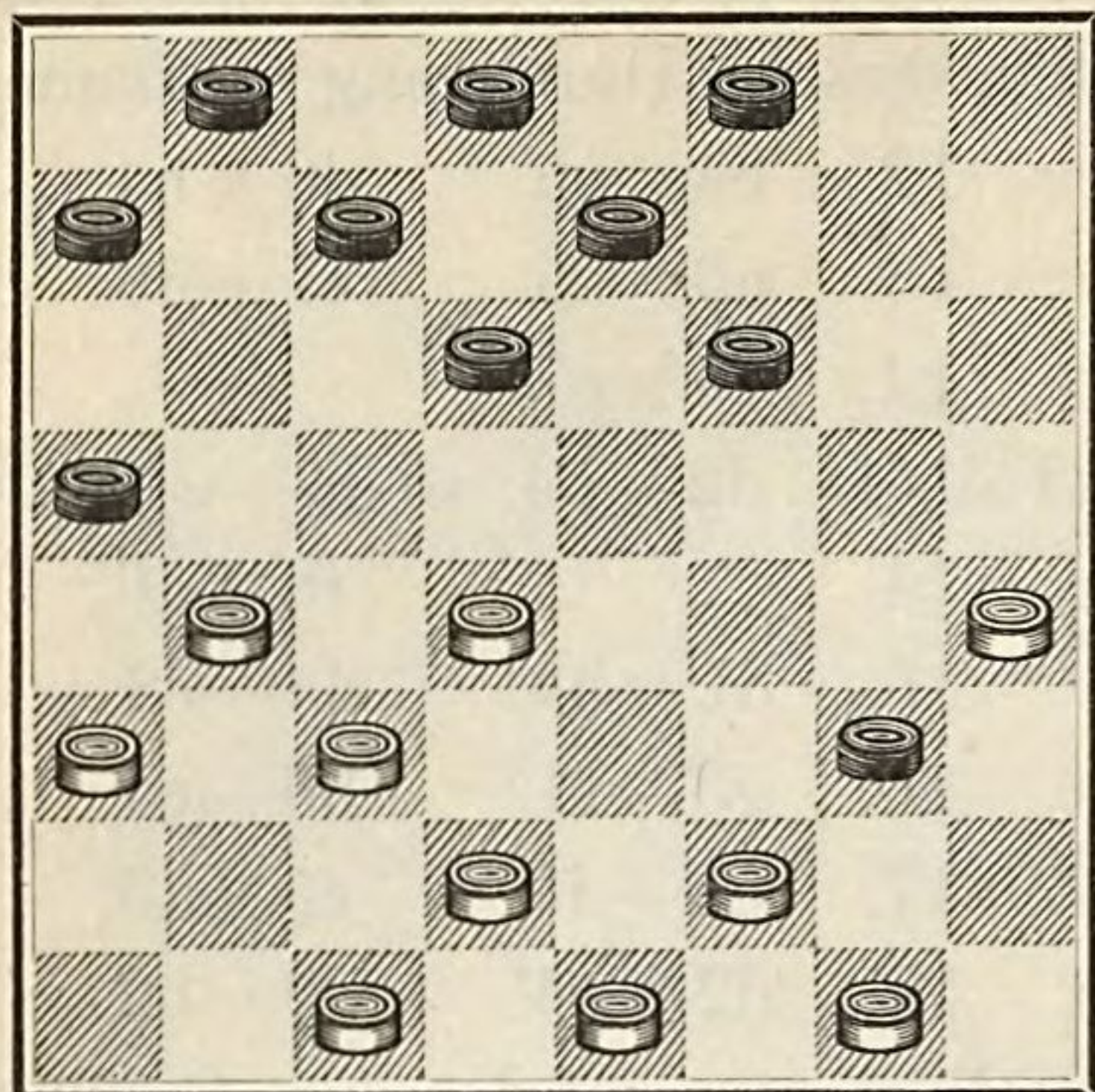
In der aus Nr. 15 der Anfangs-
 spiele (Tabelle Seite 74) mit dem
 9. Zuge erreichten Stellung würde
 (Stellung 122.)

die sofortige Ausführung des An-
 griffes

10. g1—h2

die Lücke zwischen den Steinen
 d4 und f2, anstatt sie durch 10.

Schwarze Partei. Nr. 122.

Weiße Partei.
Nach dem 9. Zuge.

f2—e3 zu schließen, nur noch gefährlicher gestalten, weil nun auch dem Steine f2 seine natürliche Deckung durch den Stein g1 entzogen wird. Schwarz kann diesen Fehler zur unmittelbaren Vorbereitung eines entscheidenden Durchbruches folgendermaßen ausnutzen.

10. c7—b6
 11. h2 × f4 d6—c5
 12. b4 × d6

Durch dieses Opfer gewinnt nun Schwarz das erforderliche Ineinandergreifen von Schlaglücken für den Durchbruch.

12. e7 × c5 × e3 × g1D
 Minder gut für Schwarz wäre die Wendung

11. d6—e5
 gewesen, weil hierauf nach
 12. f4 × d6
 12. e7 × c5 × e3 × g1D

die kaum erlangte Dame wegen

13. c3—d4 Dg1 × c5

14. b4 × d6, oder

13. a5 × c3

14. d2 × b4 Dg1 × c5

wieder verloren würde.

Zweites Beispiel.

Das Anfangsspiel 35 (Tabelle Seite 75) führt in der Stellung:

W. a1, a3, a5, b4, d4, e1, f2,
 f4, g1, g3, h2,

Sch. a7, b8, c3, c7, d6, d8, e7,
 f8, g5, h6,

nach den weiteren Zügen:

11. f2—e3 g5—h4

(Besser für Weiß wäre hier
 11. d4—c5, g5 × e3; 12. f2 × d4,
 d6—e5; 13. d4 × f6, e7 × g5;
 14. a5—b6, c7 × a5; 15. g1—
 f2 etc.)

12. g1—f2 d6—c5

13. b4 × d6 e7 × c5

14. d4 × b6 a7 × c5

15. a5—b6 c7 × a5

(Falls sofort 15. f4—e5, dann
 c7—b6; 16. a5 × c7, b8 × d6 ×
 f4 × d2.)

16. f4—e5 b8—c7

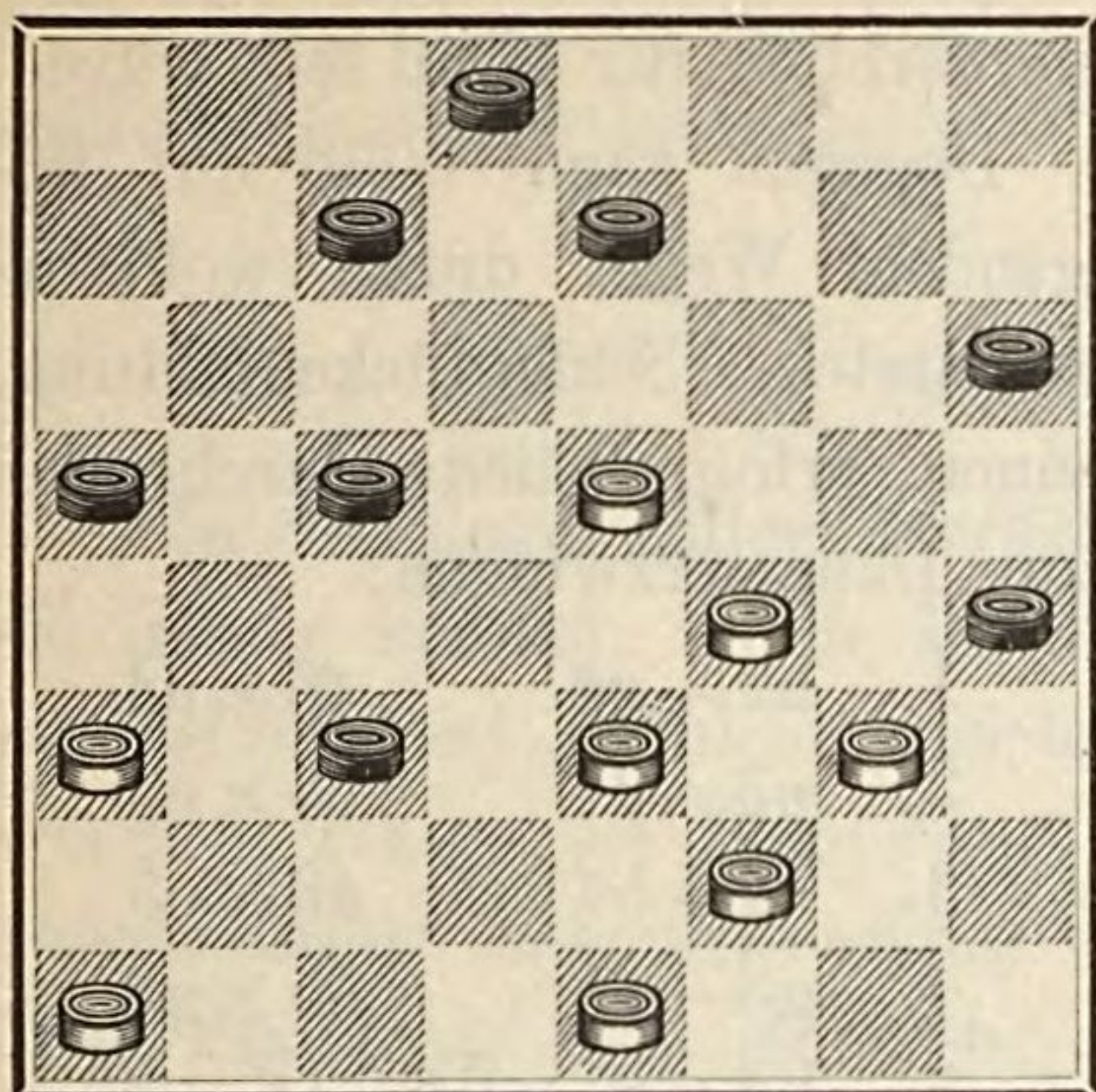
17. g3—f4 f8—e7

(Stärker für Weiß wäre sofort
 17. e5—f6, h6—g5; 18. g3—f4.)

18. h2—g3

zu der Stellung Nr. 123, in welcher die drei Steine von Schwarz auf der c-Linie eine bezeichnende Schlaglücken-Stellung einnehmen,

Schwarze Partei. Nr. 123.



Weiße Partei.

Nach dem 18. Zuge von Weiß.

die jedoch von Weiß nicht benutzt werden kann. Dagegen vermag Schwarz an die Stelle jener drei Steine durch passende Opferung drei weiße Steine zu zwingen und diese Schlaglücken-Stellung dann seinerseits auszubeuten:

- | | | |
|-----|---------|-------|
| 18. | ... | c3—b2 |
| 19. | a1 × c3 | c5—d4 |
| 20. | e3 × c5 | c7—d6 |
| 21. | e5 × c7 | |

Jetzt ist die geeignete Durchbruchs-Stellung für das entscheidende Wiederschlagen von Schwarz erreicht:

- | | | |
|-----|-------|-------------------|
| 21. | | d8 × b6 × d4 × b2 |
| 22. | f2—e3 | |

Falls 22. f4—e5, so gewinnt Schwarz durch b2—c1D.

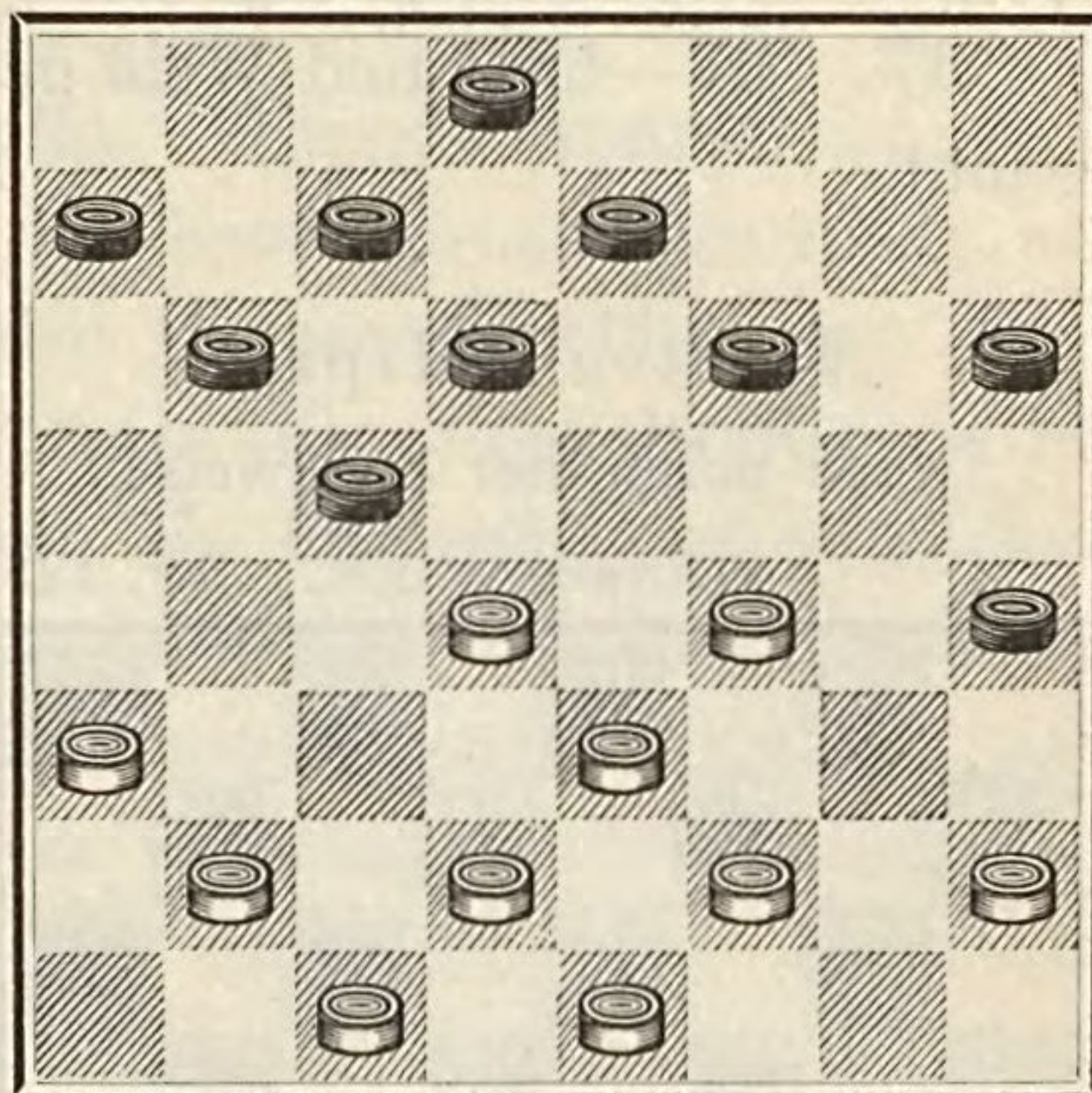
- | | | |
|-----|---------|---------|
| 23. | | h4 × f2 |
| 23. | e1 × g3 | b2—a1D |
- zum Gewinn von Schwarz.

Drittes Beispiel.

Das Anfangsspiel Nr. 65 (Tabelle S. 80) führt nach dem 9. Zuge durch

10. e5 × g7 h8 × f6
zu folgender Stellung (Nr. 124):

Schwarze Partei. Nr. 124.



Weiße Partei.

Nach dem 10. Zuge.

Weiß kann nun auf der f-Linie eine geeignete Schlaglücken-Stellung von Schwarz herbeiführen, bedarf aber zu diesem Zwecke eines vorbereitenden Sicherungszuges, nämlich

- | | | |
|-----|-------|---------|
| 11. | a3—b4 | c5 × a3 |
|-----|-------|---------|

Die Bedeutung dieses Voropfers ergibt sich aus der Bemerkung zum 13. Zuge von Weiß.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 12. | f4—e5 | d6 × f4 |
| 13. | e3 × g5 | |

Stünde nun der im elften Zuge nach a3 abgelenkte schwarze Stein noch auf dem Felde c5, so würde jetzt Schwarz mit c5 × e3 × g1

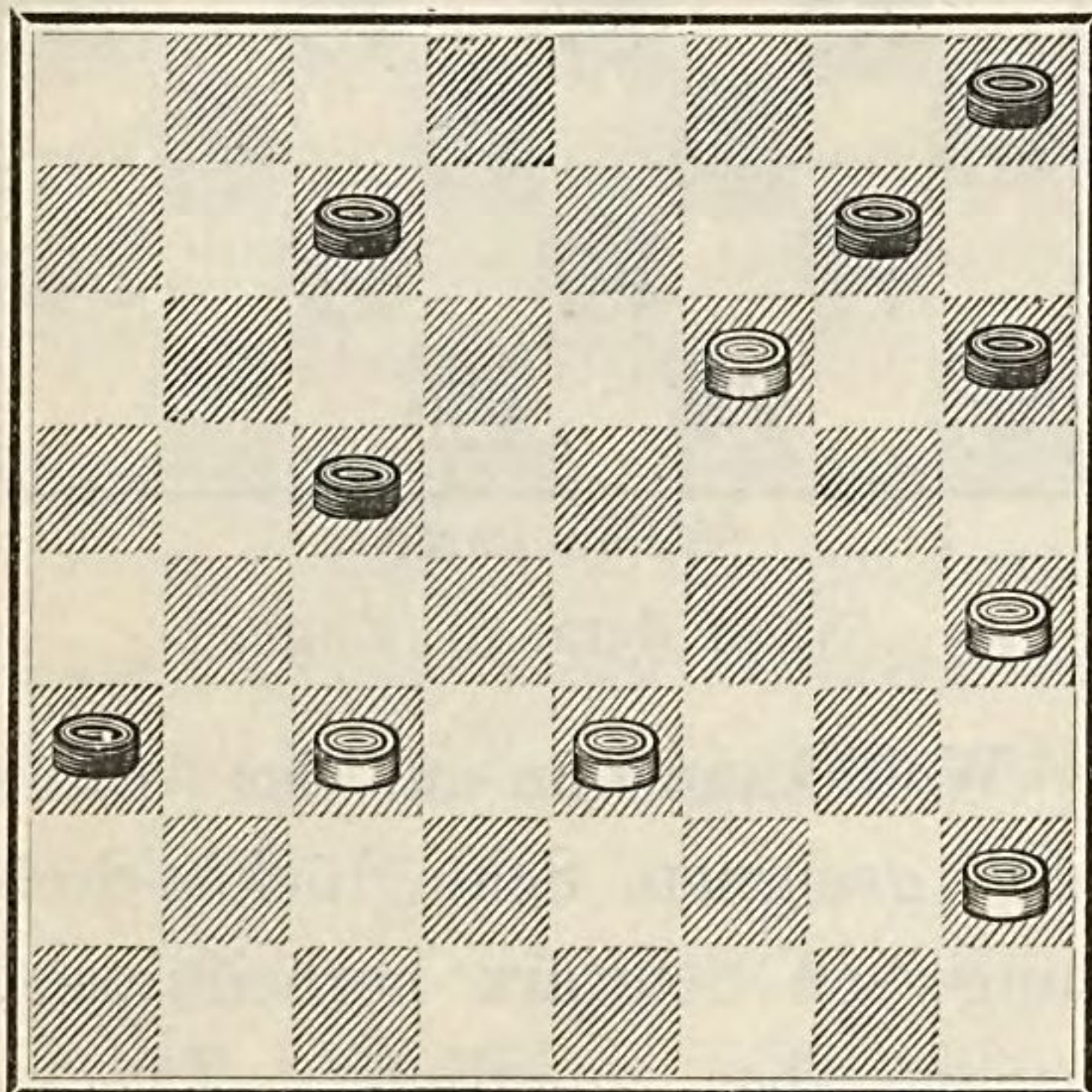
den Plan des Weißen vereiteln und seinerseits das Spiel gewinnen.

13. h6 × f4
 14. f2—g3 h4 × f2
 15. e1 × g3 × e5 × g7
 15. b6—c5
 16. d4 × b6 a7 × c5
 17. g7—h8D und Weiß gewinnt.

Viertes Beispiel.

(Nach polnischer Spielweise.)

Schwarze Partei. Nr. 125.



Weiße Partei.

Im Spiele nach gewöhnlicher Weise würde hier Weiß mit 1. f6—e7, a3—b2, oder mit 1. c3—b4, g7 × e5; 2. b4 × d6 × b8D nicht mehr als remis erreichen. Auch im Spiele nach polnischer Art könnte Weiß mit 1. c3—b4 wegen g7 × e5; 2. b4 × d6 × b8D e5—d4; 3. e3 × c5, a3—b2 den Sieg nicht erringen, während 1. f6—e7 wegen g7—f6; 2. e7

× g5, h6 × f4 × d2 × b4 sofort verderblich für Weiß sein würde.

Dagegen kann Weiß auf folgendem Wege, durch wohl vorbereitete Schlaglückenbildung, einen erfolgreichen Durchbruch zur Dame erzwingen:

1. h2—g3 f6 × d4
 2. e3—d4 c5 × e3
 3. c3—b4 a3 × c5
 4. g3—f4 e5 × g3
 5. h4 × f2 × d4 × b6 × d8D,

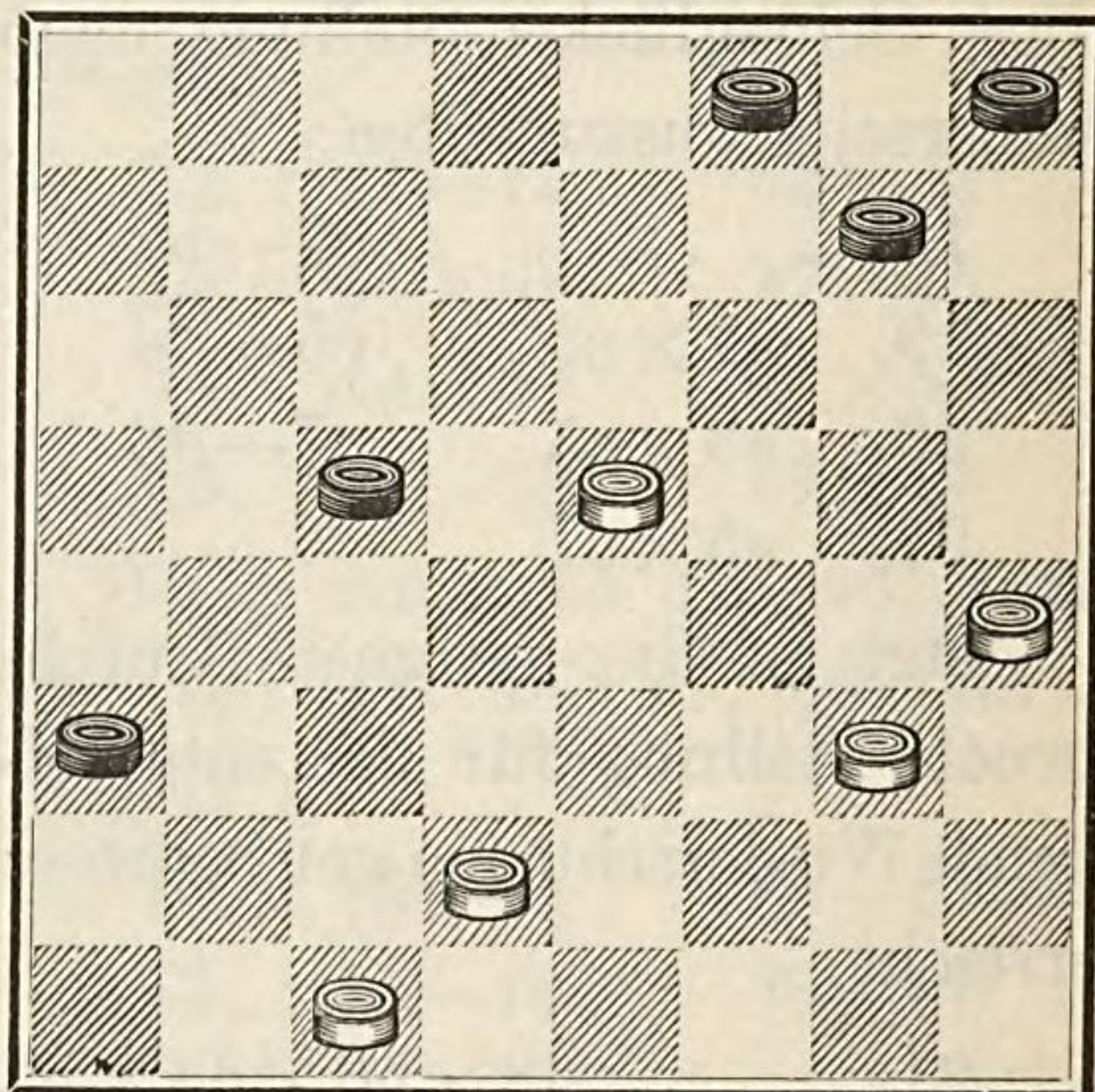
oder

4. e3 × g5
 5. h4 × f6 × d4 × b6 × d8D.

Fünftes Beispiel.

(Nach polnischer Spielweise.)

Schwarze Partei. Nr. 126.



Weiße Partei.

In diesem Falle gewinnt Weiß nach der Opferung

1. e5—d6 c5 × e7
 unter Anwendung des Zwanges zum Herausschlagen aus der

Dame, wodurch er einen feindlichen Stein zur geeigneten Schlagstellung (auf g5) herantreibt:

- | | | |
|----|------------------------|--------------|
| 2. | c1—b2 | a3 × c1 × e3 |
| 3. | g3—f4 | e3 × g5 |
| 4. | h4 × f6 × d8D u. s. w. | |

5. Die Damierung.

In der Regel sollen vorrückende Steine baldmöglichst, und wo sie immer können, in die Dame gehen. Aber in zahlreichen Ausnahmefällen ist es nicht gleichgültig, auf welchem Felde und in welchem Tempo die Damierung erfolgt. Mitunter knüpft sich eine entscheidende Angriffswendung der neu entstandenen Dame nur an ihren Stand auf dem einen der beiden Damierungsfelder (vgl. Zug 2. c7—d8D in der Stellung 56 auf Seite 46). Noch häufiger wird die Wahl des Damierungsfeldes durch die Rücksicht auf möglichst erfolgreichen Kampf der neuen Dame mit den feindlichen Steinen bedingt. Man erinnere sich an die entscheidende Wendung des Spieles auf Seite 33 rechts unten, in welchem die Damierung des Steines g7 allein auf f8 (vgl. Stellung 35 S. 34) den Ausschlag giebt. Außerdem sehe man zu Stellung 52, Seite 44, den Zug 3. e7—d8D (besser als e7—f8D), ferner Seite 99 links unten Zug 22. e7—f8D (besser als e7—d8D), desgleichen Seite 21 links Mitte Zug 6. b2—c1D (besser als b2—a1D). Auch in dem Spiel auf Seite 102 oben links würde die Damierung 20. c7—d8D noch schneller zum Ziele führen, als die dort aus anderen Gründen genauer ausgeführte Damierung 20. c7—b8D.

Anderseits kommen Fälle vor, in welchen überhaupt nur ein Feld für die Damierung sich bietet; wenn z. B. das andere besetzt ist (vgl. Seite 91 links Zug 15. e7—d8D, ferner Seite 96 links oben Zug 18. g7—f8D), oder wenn es sich um das Vorrücken in der Doppelecke (von den Feldern a7 und h2 aus nach b8 und g1) handelt. Ebenso fällt die Wahl fort, wenn der vorrückende Stein durch Schlagen in die Dame gelangt, z. B. 20. h6 × f8 in dem Spiel auf Seite 100 und Seite 101 links oben, ferner Seite 108 links oben 24. b4 × d6 × b8D und in ähnlichen Stellungen.

Hervorzuheben sind endlich noch die Fälle, in welchen die Damierung dadurch beschränkt ist, daß die neue Dame auf dem einen der beiden Felder alsbald wieder verloren gehen würde, oder daß

für den Eintritt des Steines in die Dame überhaupt noch vorbereitende Zwischenzüge notwendig sind, welche dem sonst drohenden Verluste der zu erlangenden Dame zunächst vorbeugen. Man vergleiche den Zug 29. . . . d2—e1D (statt d2—c1D) auf Seite 108 oben rechts, ferner den Zug f2—g1D unter Zug 24 auf Seite 109 links unten; auch den Zug 25. g7—h8D (statt 25. g7—f8D) unter Zug 20. auf Seite 111 links oben. Außerdem sehe man noch folgende Beispiele:

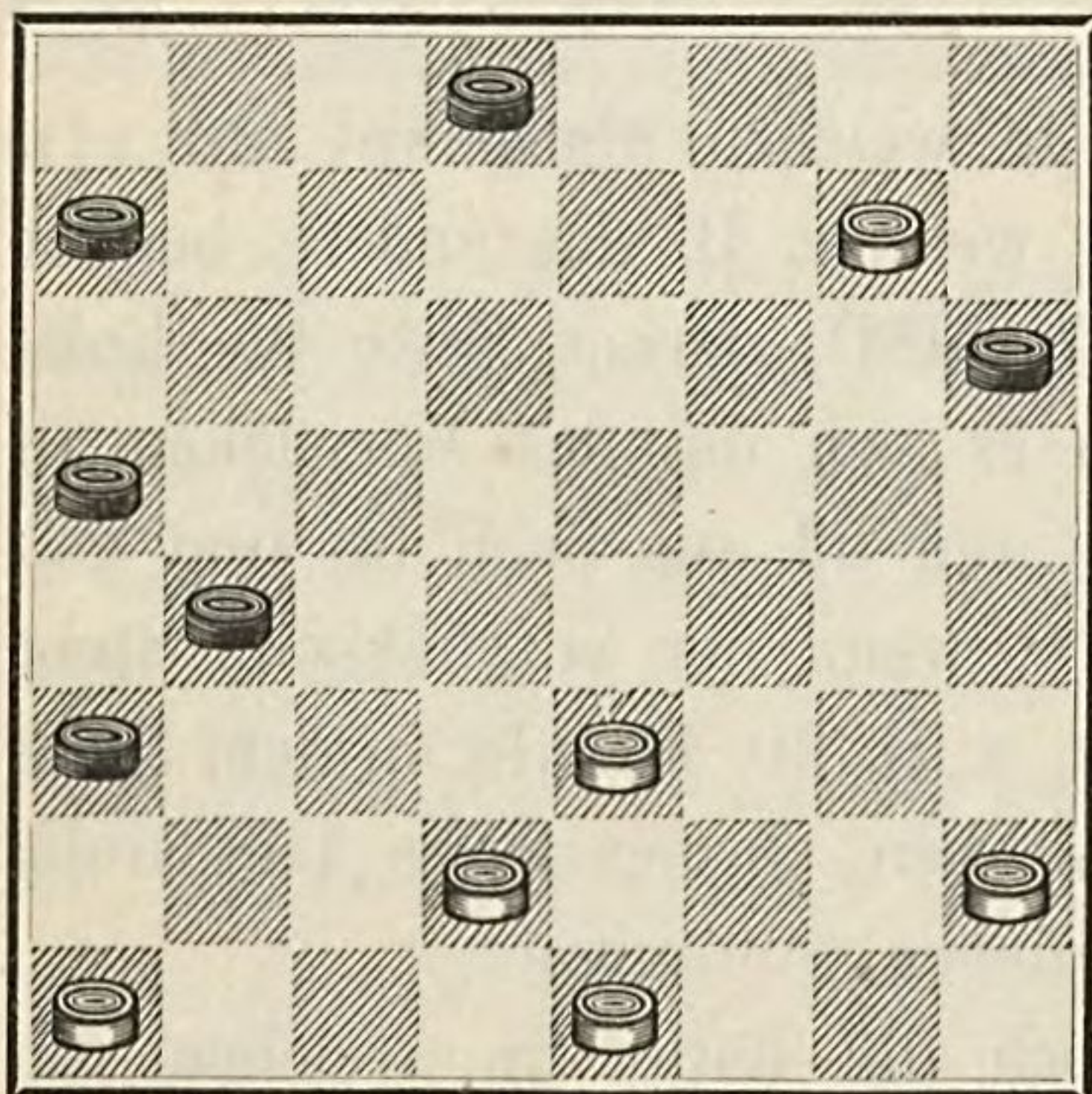
Erstes Beispiel.

Das Anfangsspiel Nr. 33 (Tabelle Seite 75) führt nach den weiteren Zügen

- | | | |
|-----|--------------|---------|
| 12. | a3 × c5 | d6 × b4 |
| 13. | f4—g5 | h6 × f4 |
| 14. | g3 × e5 × g7 | |
| 14. | | f8 × h6 |
| 15. | d4—e5 | b6—c5 |
| 16. | e5—f6 | e7 × g5 |
| 17. | h4 × f6 | b4—a3 |
| 18. | f6—g7 | c5—b4 |

zu der Stellung Nr. 127.

Schwarze Partei. Nr. 127.



Weiße Partei.

Nach dem 18. Zuge.

Wollte nun Weiß in dieser Stellung auf h8 damieren,

19. g7—h8D,
so würde er durch

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 19. | | b4—c3 |
| 20. | d2 × b4 | a5 × c3 |
| 21. | Dh8 × b2 | a3 × c1D |

nicht nur die soeben gewonnene Dame alsbald wieder verlieren, sondern auch seinerseits dem Gegner zur gewinnbringenden Damierung verhelfen. Weiß damiert deshalb besser

19. g7—f8D b4—c3

Wegen h6—g5 sehe man die Veränderung.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 20. | d2 × b4 | a5 × c3 |
| 21. | h2—g3 | |

Minder stark wäre 21. Df8—b4 wegen a3—b2; 22. Db4 × d2, b2—c1D; 23. h2—g3, h6—g5; 24. g3—h4, g5—f4; 25. e3 × g5, Dc1 × e3 × h6; — oder 24. g3—f4, g5—h4 u. s. w.

Schwarz darf nach 21. h2—g3, d. h. in der Stellung:

W. a1, e1, e3, g3, Df8.

Sch. a3, a7, c3, d8, h6.

noch nicht mit dem Steine a3 zur nachherigen Damierung vorgehen: a3—b2; 22. g3—h4, nebst entweder b2—c1D; 23. e3—f4, Dc1 × g5; 24. h4 × f6; oder h6—g5; 23. h4 × f6, b2—c1D; 24. e3—f4, Dc1 × g5 × e7; 25. Df8 × b4 × d2. Schwarz zieht deshalb zunächst besser

21. h6—g5

22. g3—h4 g5—f4

Falls a3—b2, so 23. h4 × f6, b2—c1D; 24. e3—f4 und Weiß gewinnt.

23. e3 × g5 a3—b2

24. g5—h6 b2—c1D

25. h6—g7 Dc1—h6

26. g7—h8D Dh6—c1

27. Dh8 × b2 Dc1 × a3

28. Df8—h6 Da3—d6

und das Spiel bleibt unentschieden.

Veränderung.

(Vgl. Stellung Nr. 127.)

19. g7—f8D h6—g5

20. Df8—h6 b4—c3

(Falls g5—h4, so 21. e3—d4.)

21. d2 × b4 a5 × c3

22. Dh6 × f4 a3—b2

23. Df4—h6 a7—b6

24. h2—g3 b6—a5

(Falls b6—c5, so 25. e3—d4, c5 × e3; 26. Dh6 × c1 × a3.)

25. e3—d4 a5—b4

(Falls b2—c1D, so 26. g3—f4, Dc1 × g5; 27. Dh6 × c1.)

26. Dh6—c1 b4—a3

27. g3—f4 d8—e7

28. f4—e5 und Weiß gewinnt; — oder 27., d8—c7; 28. d4—c5 zum Gewinn von Weiß.

Zweites Beispiel.

Wenn nach dem 21. Zuge der dritten Veränderung auf S. 109, d. h. in der Stellung:

W. a3, a5, b2, c5, h4,

Sch. a7, c7, e3, f6, h6,

nun Weiß die auf S. 109 rechts unten mit 22. a3—b4 eingeleitete feinere Wendung unterläßt, so kann er sich z. B. durch das Opfer

22. a5—b6 c7 × a5

den Weg zur Dame bahnen:

23. c5—d6 e3—f2

24. d6—e7

Unrichtig wäre 24. d6—c7, f2—g1D; 25. c7—b8D, wegen Dg1—h2; 26. b2—c3, f6—e5; 27. Db8 × f4, Dh2 × e5 × a1.

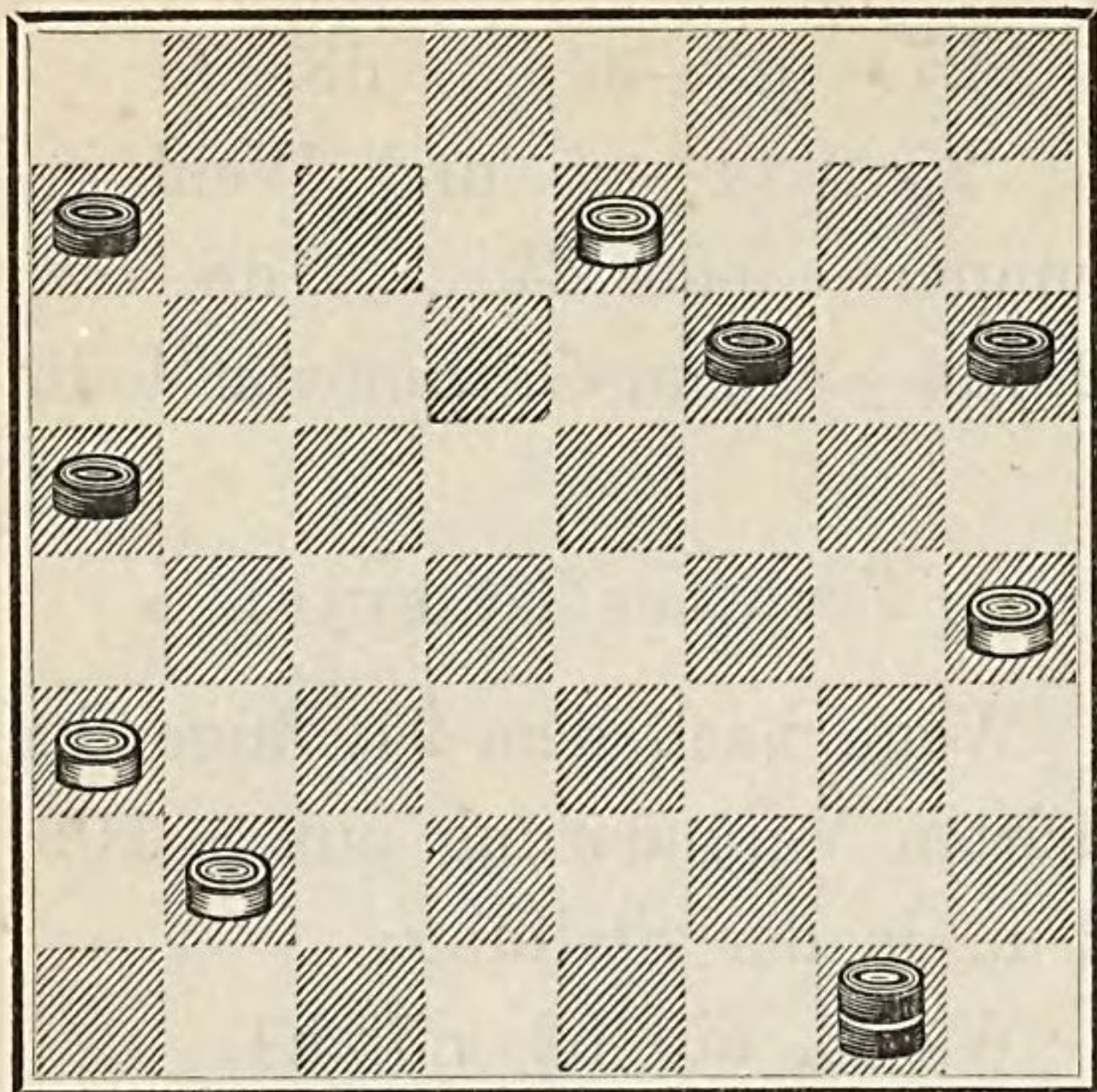
24. f2—g1D

Minder gut ist die Damierung f2—e1D, wegen 25. b2—c3, De1 × b4; 26. a3 × c5, a5—b4, wobei Schwarz Mühe haben wird, das Spiel zu retten.

(Diagramm 128.)

In der gegenwärtigen Stellung (Nr. 128) darf nun Weiß seinerseits noch nicht den Stein e7 zur Dame führen:

Schwarze Partei. Nr. 128.



Weiße Partei.

Nach dem 24. Zuge.

I.

25. e7—f8D Dg1—c5
 26. Df8 × b4 a5 × c3 × a1D
 27. a3—b4 Da1—d4
 zum Gewinn von Schwarz.

II.

25. e7—d8D Dg1—d4
 26. Dd8 × g5 h6 × f4
 27. h4—g5 Dd4 × a1
 28. a3—b4 a5 × c3
 29. g5—f6 c3—d2
 30. f6—e7 d2—c1D

Minder entscheidend würde die
 Damierung auf e1 sein.

31. e7—d8D Da1—f6
 32. Dd8 × g5 × e3
 32. Dc1 × f4

oder:

31. e7—f8D Da1—g7
 32. Df8 × h6 × e3
 32. Dc1 × f4,

in beiden Fällen zum Gewinn von
 Schwarz.

Hiernach muß in der vor-
 geführten Stellung (Nr. 128) Weiß
 die Damierung noch zurückhalten,
 und er zieht am besten:

III.

25. b2—c3 Dg1—h2

Bei Dg1—c5 stellt sich Weiß
 mit 26. e7—f8D sicher.

26. c3—d4

Falls 26. e7—f8D, so Dh2—e5;
 27. a3—b4, De5 × b2; 28. b4—
 c5, Db2—e5 etc.

26. Dh2—g1

Falls hier Dh2—e5, so 27.
 d4—c5, De5—d4; 28. e7—f8D,
 Dd4 × b6; 29. Df8—g7 und das
 Spiel bleibt unentschieden.

27. e7—f8D

Diese Damierung im gegenwär-
 tigen Tempo ist wieder verderb-
 lich für Weiß. Mit 27. d4—e5,
 f6 × d4; 28. e7—f8D, a7—b6;
 29. Df8—g7, d4—e3; 30. a3—
 b4, a5 × c3; 31. Dg7 × b2 behält
 Weiß, wenn sich seine Dame
 jemals auf den richtigen Feldern
 der langen Diagonale bewegt,
 die Aussicht, das Spiel remis zu
 halten.

27. Dg1 × c5

28. Df8 × b4 a5 × c3

29. a3—b4 c3—d2

Minder gut wäre a7—b6, we-

gen 30. b4—a5, b6—c5; 31.
a5—b6 etc.

30. b4—c5 d2—e1D

31. c5—d6 De1—b4

32. d6—c7 Db4—d6

nebst entweder

33. c7—b8D Dd6—h2

oder

33. c7—d8D Dd6—e5
und Schwarz gewinnt in beiden
Fällen;

oder

33. h4—g5 f6 × h4

34. c7—d8D Dd6—e5

und Schwarz hat maßgebenden
Vorteil für das Endspiel.

6. Entscheidung durch erlangte Dame.

Die rechtzeitig bewirkte Damierung führt zwar noch nicht ohne weiteres den Gewinn ihrer Partei mit sich, da der Gegner häufig, bei wohlgeordneter Gruppierung seiner Steine, ebenfalls in der Lage sein wird, einen Stein in die Dame zu bringen. Andererseits giebt es aber nicht wenige Fälle, in welchen die erlangte Dame alsbald den Sieg entscheidet, wenn sie z. B. die feindlichen Steine, welche auf einem Flügel gedrängt stehen, durch Linienperrung vom wirk-samen Vorgehen zurückhält, oder wenn sie vorgerückte Steine des Gegners durch gleichzeitiges Schlagen aufzureiben vermag. Zu letz-terem Zwecke dienen nicht selten vorbereitende Opfer, welche die geschlossene Stellung der feindlichen Steine lösen und letztere ver-einzeln. Fälle der Linienabschneidung haben wir mehrfach (z. B. Stellung 39, Seite 36) kennen gelernt; von der Steinevereinzelnung behufs mehrfachen Schlagens durch die Dame hat die Stellung 35 (Seite 34) ein zutreffendes Beispiel geboten (vgl. auch Seite 114 links unten, Zug 24 und 25).

Erstes Beispiel.

Das zweite Eröffnungsspiel, Seite
71—73, führt aus der Stellung 94
(S. 73) nach den Zügen

10. d6—c5

11. b4 × d6 e7 × c5

12. c1—d2 d8—c7

13. f4—e5 f8—g7

14. c3—b4 a5 × c3

15. d2 × b4 × d6

15. g7—h6

16. e5 × g7 c7 × e5 × c3

17. g7—h8D

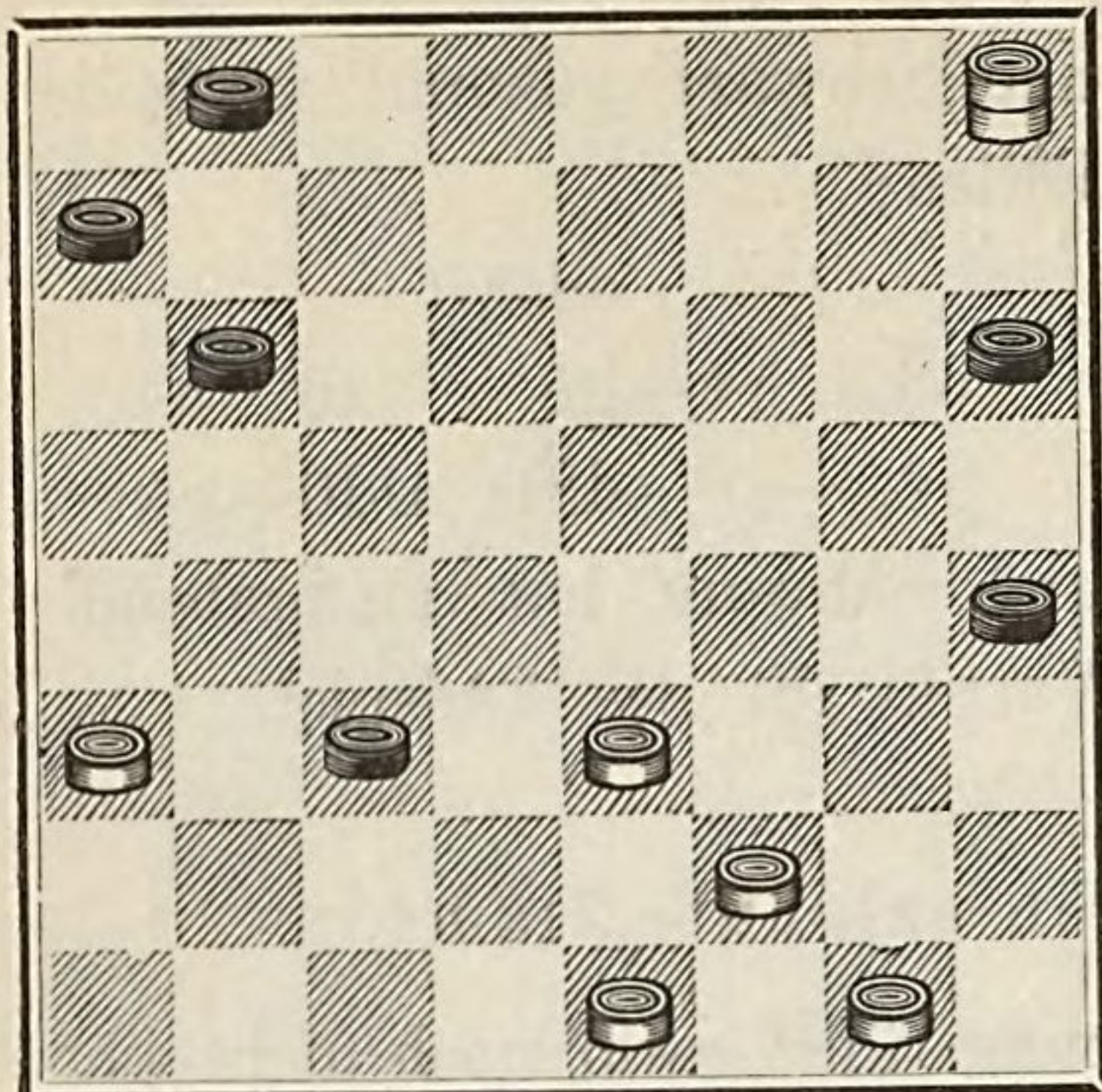
zu der nachfolgenden Stellung,

(Diagramm 129)

in welcher die weiße Partei nun
alsbald den Gewinn, auch gegen
folgenden Rettungsversuch von
Schwarz, erzielen kann:

17. b8—c7

Schwarze Partei. Nr. 129.



Weiße Partei.

Nach dem 17. Zuge von Weiß.

18. Dh8 × b2 b6—c5

19. g1—h2 a7—b6

20. Db2—d4 c7—d6

21. h2—g3 h6—g5

22. Dd4—c3

Falsch wäre hier 22. g3—f4 wegen d6—e5; 23. Dd4 × f6, c5—d4; 24. e3 × c5 × a7, g5 × e3 × g1D; — oder 23. f4 × d6, g5—f4; 24. e3 × g5, c5 × e3 × g1D; in beiden Fällen mit Remis-
ausgang.

22. b6—a5

23. Dc3—d4 und Weiß gewinnt.

Zweites Beispiel.

Die auf S. 106 rechts unten aufgezeichnete Stellung:

W. a3, a5, b2, c3, d2, e1, h4.

Sch. a7, c5, c7, d6, e5, f6, g7.

führt nach den Zügen

17. e1—f2

I.

17. e5—f4

18. f2—e3 f4—g3

19. e3—f4 g7—h6

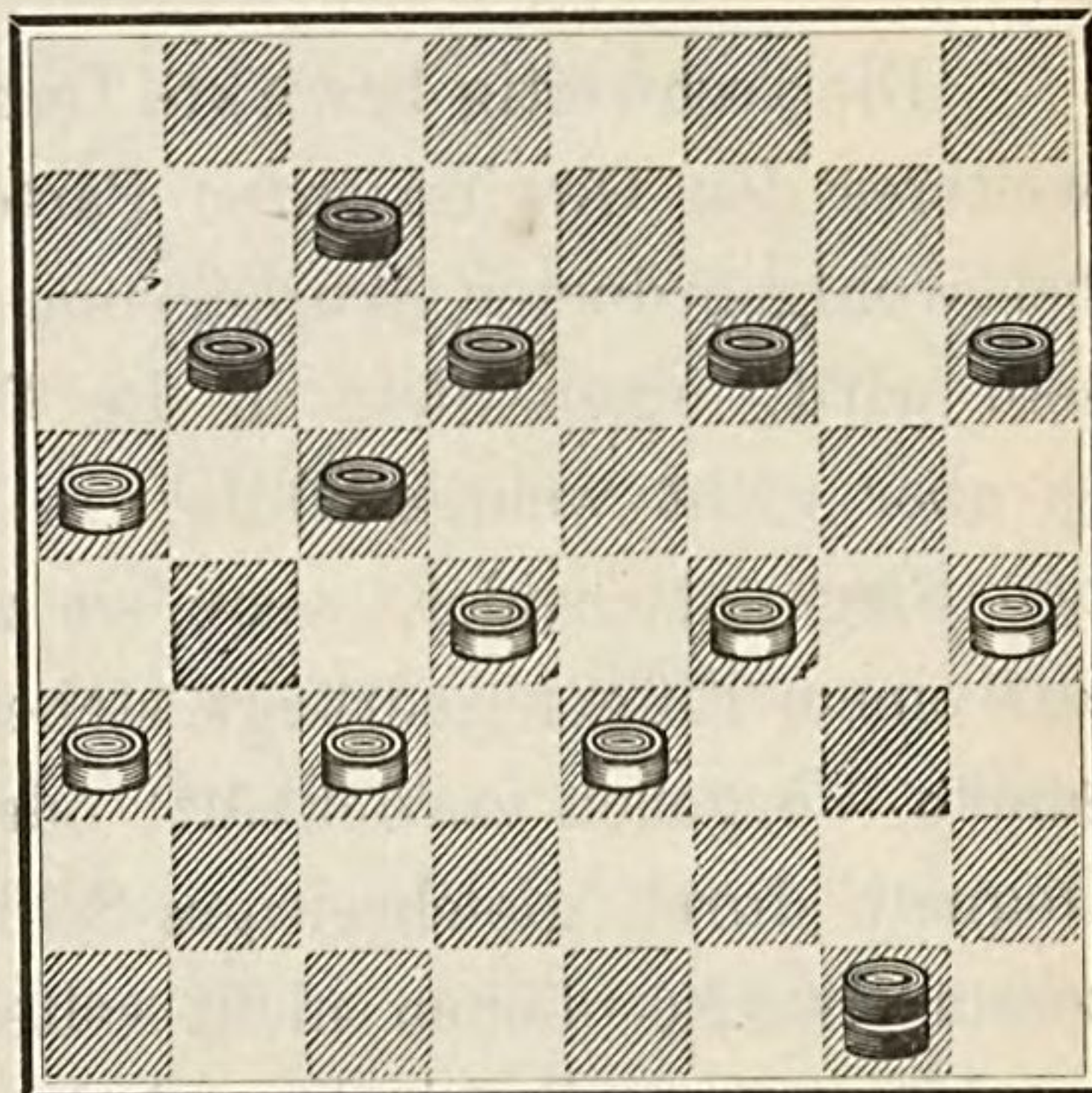
20. d2—e3 g3—h2

21. c3—d4 a7—b6

22. b2—c3 h2—g1D.

zu nachfolgender Stellung (Nr. 130),

Schwarze Partei. Nr. 130.



Weiße Partei.

in welcher nach

23. c3—b4 nun Schwarz mit

23. f6—e5

24. d4 × f6 Dg1 × d4 × g7

das Spiel sofort durch seine Dame entscheidet. Ein gleiches Ergebnis folgt bei

II.

17. g7—h6

18. c3—b4 h6—g5

19. b2—c3 g5—f4

Mit c5—d4 gestattet Schwarz die Ausgleichung des Spieles durch

20. b4—c5, d6 × b4; 21. a3 × c5, d4 × b2; 22. c5—d6, b2—c1D; 23. d6 × b8D, Dc1 × e3 × g1; 24. Db8 × f4 × h6.

20. f2—e3 f4—g3
21. e3—f4 g3—f2
22. f4—g5

Besser für Weiß wäre wohl 22. d2—e3, e5 × g3; 23. c3—d4, a7—b6; 24. h4—g5, f6 × h4; 25. d4—e5, d6 × f4 × d2; 26. b4 × d6 × b8D etc.

22. f2—e1D

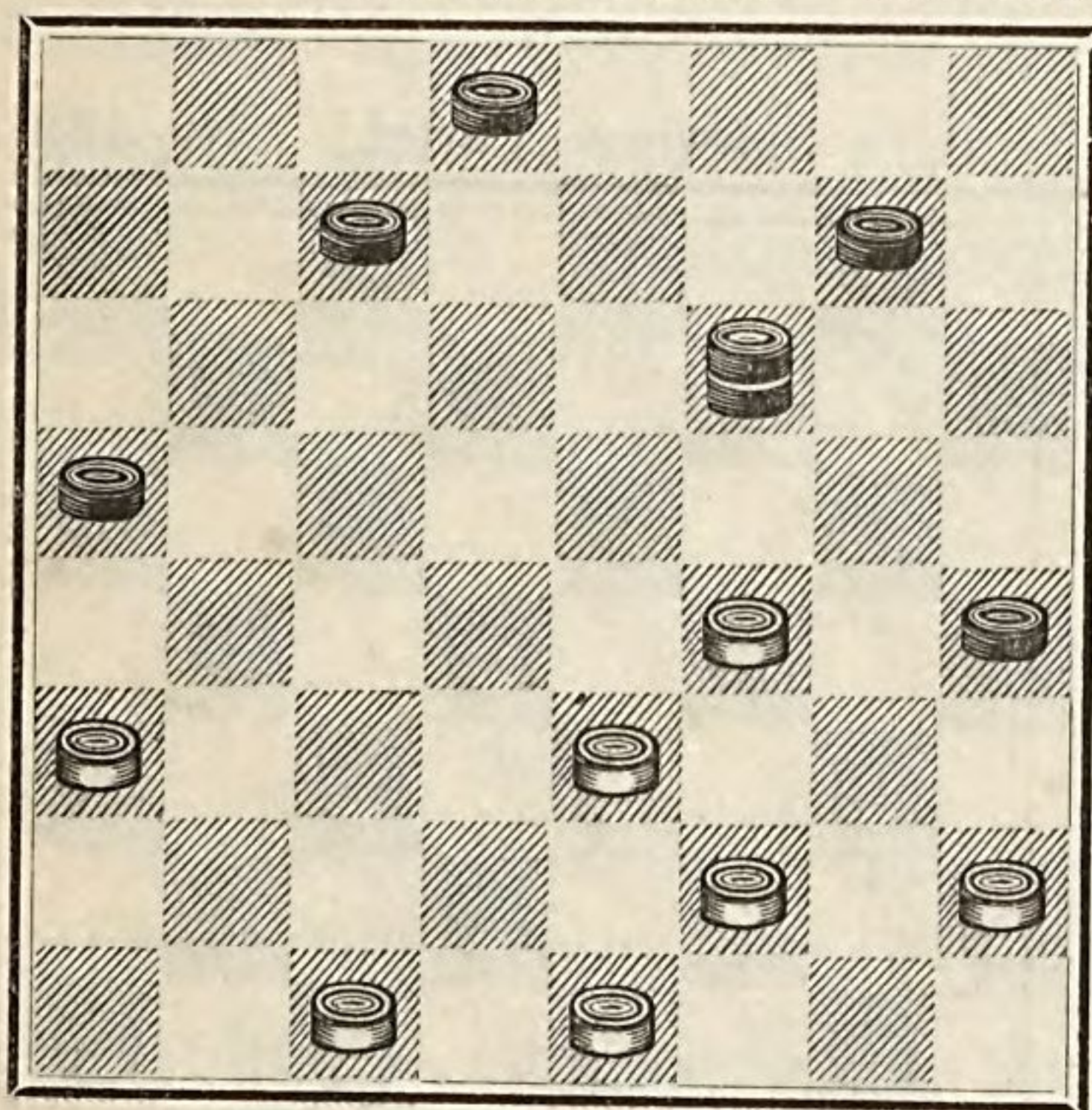
23. g5 × e7 e5—d4

24. c3 × e5, worauf Schwarz mit De1 × c3 × f6 × d8 das Spiel zu seinen Gunsten abschließt.

Drittes Beispiel.

(Nach polnischer Spielweise.)

Schwarze Partei. Nr. 131.



Weiße Partei.

Dieses Spiel (Nr. 131) enthält in kurzer Zusammenfassung die wichtigsten Erscheinungen des Mittelspieles, wie wir sie in den vorigen Abschnitten kennen gelernt haben, bis hin zur Entscheidung durch die erlangte Dame:

1. c1—b2 Df6 × a1

Voropfer zur geeigneten späteren Placierung der feindlichen Dame.

2. f4—g5 h4 × f6

3. e3—d4 Da1 × e5

Placierung der Dame für eine passende Schlaglückenbildung.

4. a3—b4 a5 × c3

5. e1—d2 c3 × e1 × g3

Anlenkung eines feindlichen Steines zum Herausschlagenlassen aus der Dame, um den Durchbruch eines eigenen Steines in die Dame zu erzwingen.

6. h2 × f4 × d6 × b8D

6. g7—h6

7. Db8—h2

Die Dame entscheidet das Spiel sofort durch die Absperrung der Steine von der Linie b8—h2; minder kräftig wäre z. B. 7. Db8—d6, wegen d8—e7; Dd6 × f8, f6—e5; 9. Df8—b4, e5—f4 etc.

7. f6—g5

8. Dh2—b8 u. s. w. zum Gewinn von Weiß.

7. Abgewinnung der Dame.

Im Gegensatze zur wirksamen Bethätigung einer erlangten Dame stehen solche Fälle, in welchen die Dame alsbald ihrer Partei wieder vom Gegner abgewonnen wird, was namentlich in Stellungen mit noch zahlreichen Steinen beiderseits häufiger vorkommt. Mitunter bieten sich auch Stellungen, in denen die eine Partei durch Opferzwang den Gegner zur Damierung nötigt, um ihm dann die kaum erlangte Dame mit Vorteil wieder abzufangen oder um wenigstens sich hierdurch den Druck eines unbequemen Standes zu erleichtern. Ein Beispiel von solchem Damierungszwange nebst Abgewinnung ist schon in dem ersten Spiele (Seite 31, unter Zug 14 von Weiß) angeführt worden. Man vergleiche die endspielartigen Fälle in Stellung 56 Seite 46 und auf Seite 49 links oben Zug 2.

Eine ähnliche Wirkung, wie die Abgewinnung, kann zuweilen durch die Möglichkeit erzielt werden, daß es einer Partei gelingt, die vom Gegner erlangte Dame an ihrem Platze bleibend zu fesseln und dort abzusperren; der Kampf beider Parteien wird sich dann hauptsächlich um die Befreiung der gesperrten Dame, sowie um die Abwehr der Entfesselungsversuche bewegen.

Erstes Beispiel.

(Vgl. Eröffnung 41 der Tabelle auf Seite 78 unten.)

In dem Spiele der zweiten Eröffnung (Seite 76 ff.) möge nach

8. g3—f4

Schwarz statt des Zuges b6—a5 (Seite 77 links Mitte) mit

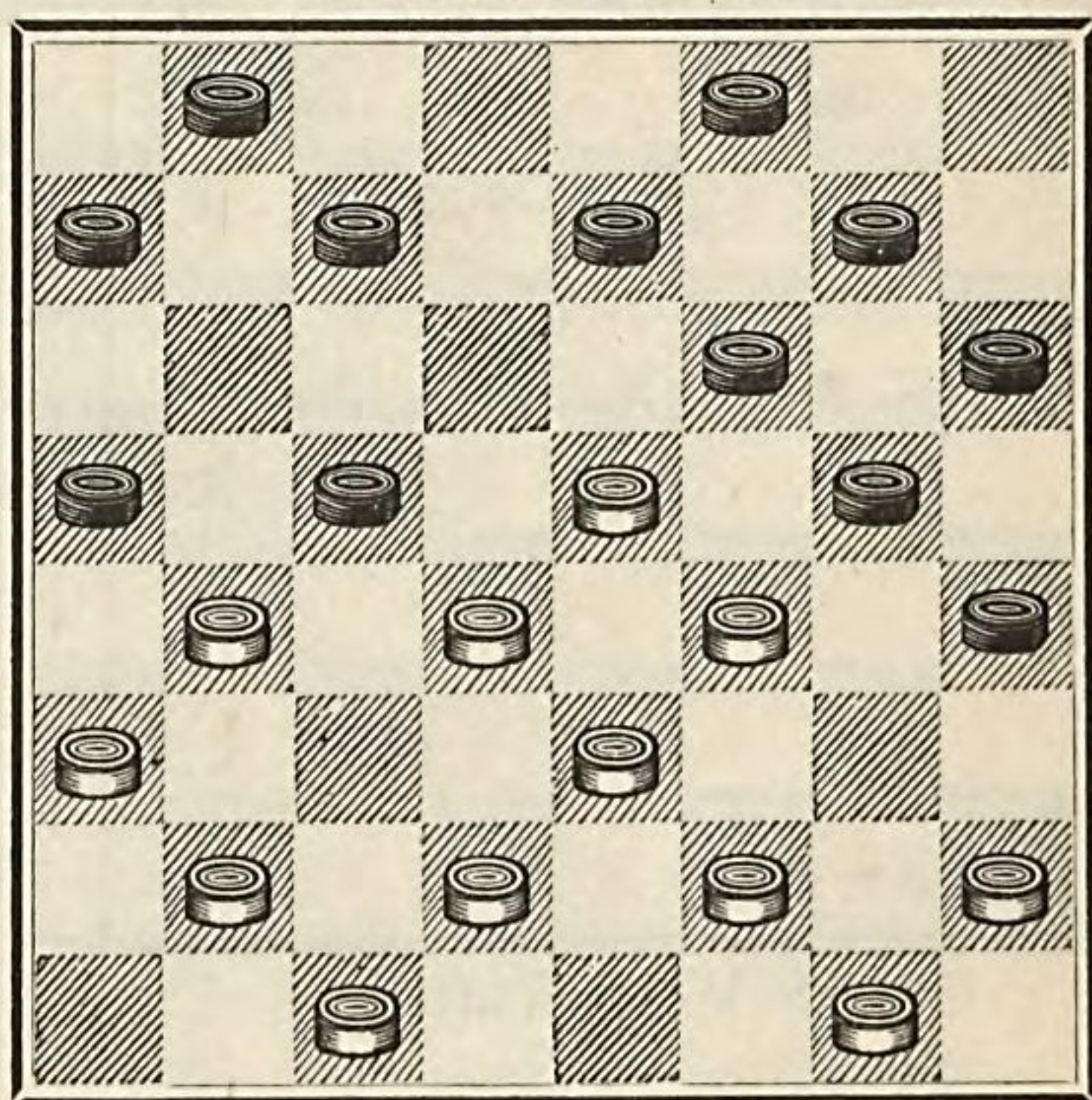
8. d8—e7

entgegnen. Dann ergibt sich nach

9. c3—b4 b6—a5

eine Stellung (Nr. 132), in welcher beide Parteien zugleich eine Dame erlangen.

Schwarze Partei. Nr. 132.



Weiße Partei.

Nach dem 9. Zuge.

Weiß muß hier, dem Schlaggesetz zufolge, sogleich den Doppelschlag mit d4 über b6 nach d8 ausführen; sonst wäre es für ihn günstiger, zunächst 10. b4 × d6, e7 × c5 und dann erst 11. d4 × b6 × d8 zu schlagen.

10. d4 × b6 × d8D

Schwarz kann mit a5 über c3 entweder nach e1 oder nach a1 schlagen. Letzteren Fall werden wir nachher, in dem „zweiten Beispiel“, betrachten.

Anders würde sich die Sache im Spiele nach polnischer Weise stellen, weil hierbei Schwarz gezwungen wäre, lediglich nach e1 und zugleich wieder aus der Dame heraus nach g3 zu schlagen. (Siehe das „dritte Beispiel“ Seite 136.)

10. a5 × c3 × e1D

Es folgt nun ein Kampf beider Parteien, um dem Gegner die erlangte Dame wieder abzugewinnen. Als Proben dieses Kampfes mögen vier verschiedene Fortsetzungen dienen.

I.

11. | e5—d6

Weiß rechnet hierbei auf die Antwort De1 × g3 × e5 × c7, um dann durch 12. Dd8 × a5 die feindliche Dame zu erobern; Schwarz wählt aber die bessere Schlagreihe

11. De1 × g3 × e5 × a1

12. c1—b2

Auf 12. e3—d4 antwortet Schwarz mit e7 × c5 × e3.

12. Da1 × d4 × f2
Besser als Da1 × e5 × c7.

13. g1 × e3 e7 × c5

Weiß hat nun zwar dem Gegner die Dame abgewonnen, hierbei aber so viele Steine eingebüßt, daß er kaum das Spiel wird remis halten können.

14. Dd8—b6 c5—d4!

15. e3 × c5 f6—e5

16. Db6—a5 g5—f4

17. Da5—c3 g7—f6

18. c5—d6 f4—e3

und Schwarz behauptet das bessere Spiel.

II.

11. e3—d4

Auch dieser Versuch erweist sich nicht als vorteilhaft für Weiß; besser sind die unter III. und IV. ausgeführten Fortsetzungen.

11. g5 × e3

Schwarz vermeidet De1 × g3 wegen 12. Dd8—a5, g5 × e3; 13. h2 × f4 etc.

12. e5—d6

Der Versuch mit 12. f2—g3, h4 × f2; 13. Dd8—a5 (nebst der Drohung b2—c3) würde an b8—c7; 14. Da5 × d8, e7—d6; 15. Dd8 × g5 × d2, De1 × c3 × a1; 16. e5 × c7, Da1 × e5 × b8 scheitern.

12. De1 × g3 × c7

13. Dd8 × a5

Weiß hat nun zwar dem Gegner die Dame abgewonnen; Schwarz vergilt ihm aber auf Grund einiger feinen Vorbereitungsoffer das Gleiche und gewinnt hierbei entscheidenden Vorteil.

13. b8—c7

14. Da5 × d8 e3—d2

Ohne dieses zweite Opfer, d. h. wenn sogleich e7—d6 geschähe, könnte Weiß seine Dame durch den Doppelschlag Dd8 × g5 × d2 retten.

15. c1 × e3 e7—d6

16. Dd8 × g5 h6 × f4 × d2

17. d4—c5 d6 × b4

18. a3 × c5 d2—c1D

19. b2—a3

Falls sofort 19. c5—d6, so Dc1 × a3 × e7.

19. Dc1—f4 und Schwarz wird gewinnen.

III.

11. h2—g3

Ungünstig wäre 11. f2—g3 wegen f6 × d4 × f2; 12. Dd8 × f6 × h8, g5 × e3; 13. g3—f4, De1—a5; 14. a3—b4, Da5 × c3 × a1; 15. f4—e5, Da1 × f6; 16. Dh8 × d4, f2—e1D; 17. Dd4 × f2, De1 × g3. 16. h2 × f4, h4—g3 und Schwarz steht im Vorteil.

11. f6 × d4

12. Dd8 × f6 × h8 f8—g7

Falls De1—c3, so 13. e3 × c5, Dc3 × a1; 14. f4—e5, Da1 × f6; 15. Dh8 × d4 zum Gewinn von Weiß.

13. Dh8 × f6 × c3 De1 × a5

14. f4—e5 g5—f4

Falls Da5—c7, so 15. g1—h2, Dc7 × f4 × d2; 16. c1 × e3 zu Gunsten von Weiß.

15. e3 × g5 h6 × f4 × h2

16. e5—f6 Da5—d8

17. f6—g7

Bei 17. f2—e3, Dd8 × g5 × d2; 18. c1 × e3 würde Schwarz durch h4—g3; 19. e3—d4, g3—f2; 20. g1 × e3, h2—g1D sich besser stellen.

17. Dd8—e7

Bei Dd8—f6 gewinnt Weiß durch 18. g7—h8D, Df6 × a1; 19. e3—d4 etc.

18. g7—h8D a7—b6

Remis.

IV.

11. Dd8—a5 f6 × d4

Falls De1 × g3, so 12. e3—d4 etc.

12. e3 × c5

De1 × g3 × e5 × a1

13. c1—b2 Da1 × d4 × b6

14. Da5 × d8 × f6 × h8

g5—f4

15. Dh8—b2

Falls Dh8—d4, so b8—c7; 16. a3—b4, f8—e7 und Schwarz steht besser.

15. f8—g7
 Falls f4—e3, so 16. Db2—c1.
 16. Db2×h8 f4—e3
 17. Dh8—c3 h6—g5
 18. Dc3—e1 g5—f4
 19. De2—f2 e3—d2
 20. Df2—e3 d2—c1D
 21. De3×h6 Dc1—b2

Remis.

Zweites Beispiel.

Stellung Nr. 132.

10. d4×b6×d8D
 a5×c3×a1D

Weiß kann auch hier dem Gegner sofort die Dame, durch 12. c1—b2, Da1×c3×e1×g3; 13. e5—d6, Dg3×e5×c7; 14. Dd8×a5, abgewinnen, büßt aber dabei so viele Steine ein, daß er schließlich im Nachteile bleiben wird: g5—f4; 15. e3×g5, h6×f4; 16. Da5×c3, f4—e3 etc.

Dagegen vermag Weiß die feindliche Dame in ihrer Ecke auf a1 abzusperren, und es bieten sich dazu zwei verschiedene Wege dar, die als lehrreiche Beispiele hier beide gezeigt werden.

I.

11. d2—c3 f6×d4×b2
 12. Dd8×f6×h8 b8—c7
 Falls f8—e7, so 13. Dh8—f6,
 e7—d6; 14. Df6—e7 etc.

Versucht es aber Schwarz, die Entsetzung seiner Dame zunächst

mit a7—b6 (nebst b6—a5 und a5—b4) anzubahnen, so kann Weiß diesen Plan auch von vornherein durch folgendes Spiel vereiteln: 13. e3—d4, g5×e3; 14. d4×c5, b6×d4; 15. Dh8×c3, e3—d2; 16. Dc3×e1 oder f8—g7; 16. f2×d4 etc.

13. Dh8—f6

Minder gut wäre 13. Dh8—e5 wegen a7—b6; 14. De5×b8, b6—a5; 15. Db8—d6, a5—b4; 16. a3×c5, f8—g7; 17. c1×a3, Da1—e5, und die schwarze Dame ist wieder frei geworden.

13. c7—d6

Falls c7—b6, so 14. Df6—c3, b6—a5; 15. e3—d4, g5×e3; 16. d4—c5, e3—d2; 17. Dc3×e1, oder f8—g7; 17. f2×d4.

Falls aber a7—b6, so 14. e3—d4, g5×e3; 15. d4—c5, b6×d4; 16. Df6×c3 u. s. w.

14. Df6—e5 d6—c5

15. a3—b4

Minder gut wäre 15. De5—c3 wegen a7—b6; 16. Dc3—a5, f8—g7; 17. Da5×d8, c5—b4; 18. a3×c5, g7—f6; 19. c1×a3, Da1—c3 etc.

15. c5×a3

16. De5—f6

Weiß könnte auch mit 16. De5—d4, f8—e7; 17. Dd4—c5, e7—f6; 18. Dc5—d4 die beiden feindlichen Steine aufhalten.

16. a7—b6

17. h2—g3 b6—c5

18. Df6—c3 f8—g7

Falls f8—e7, so 19. Dc3—f6, e7—d6; 20. Df6—e5, c5—b4; 21. De5 × c7, b4—c3; 22. Dc7—a5, c3—d2; 23. Da5 × e1 zum Gewinn von Weiß.

19. Dc3 × h8 c5—b4

20. Dh8—e5 b4—c3

21. De5—c7 c3—d2

22. { Dc7—b6
oder d2—e1D
g1—h2

23. D—a5 und Weiß gewinnt.

II.

11. e5—d6 e7 × c5

12. f4—e5 f6 × d4

13. d2—c3 d4 × b2

14. a3—b4 c5 × a3

Weiß hat nun eine vollständige Sperrungsstellung auf seinem linken Flügel erreicht, muß aber noch gegen die feindlichen Steine, welche zum Entsätze herandrängen, vorsichtig spielen.

15. Dd8—a5 g5—f4

Falls g7—f6, so 16. e3—d4 nebst entweder g5—f4; 17. f2—g3, h4 × f2; 18. g1 × e3 × g5 × e7, f8 × d6; 19. Da5—b4 etc.; — oder f8—e7; 17. h2—g3, e7—d6; 18. d4—c5, d6 × b4; 19. Da5 × c3 × g7 u. s. w.

16. e3 × g5 h6 × f4

17. f2—g3 h4 × f2

18. g1 × e3 × g5 g7—h6

19. g5—f6 h6—g5

20. Da5—d2 a7—b6

Falls g5—h4, so 21. Dd2—a5, f8—e7; 22. f6 × d8D, b8—c7; 23. Dd8 × b6, a7 × c5; 24. Da5—c3 zum Gewinn von Weiß.

21. Dd2 × h6 b6—c5

22. Dh6—d2

Falls Dh6—e3, so b8—a7 zu Gunsten von Schwarz.

22. b8—c7

23. h2—g3 c7—d6

Falls c7—b6, so 24. Dd2—a5, c5—d4; 25. Da5 × c7, d4—e3; 26. f6—e7, f8 × d6; 27. Dc7 × f4 × d2; — oder 25., f8—e7; 26. f6 × d8D, d4—e3; 27. Dc7—a5, e3—f2; 28. Dd8—b6, f2—g1D; 29. Db6—a7, Dg1—h2; 30. Da7—b8 mit Gewinn für Weiß.

24. g3—f4 c5—d4

25. f4—g5 d6—e5

26. g5—h6 e5—f4

27. Dd2 × g5 d4—c3

28. f6—e7 f8 × d6

29. Dg5—e7 d6—e5

30. De7—b4 zum Gewinn von Weiß.

Drittes Beispiel.

(Nach polnischer Spielweise.)

Stellung Nr. 132.

10. d4 × b6 × d8D

a5 × c3 × e1 × g3

11. e3—d4

Bei 11. Dd8—a5 würde Schwarz

nach $f6 \times d4 \times f2$; 12. $g1 \times e3$, $g3 \times e5$ sich mit vier Steinen gegen die Dame gut stellen, z. B. 13. $Da5-c3$, $e5-f4$; 14. $Dc3 \times h8$, $f4 \times d2$; 15. $c1 \times e3$, $g5-f4$; 16. $e3 \times g5$, $h6 \times f4$; 17. $Dh8-d4$, $b8-c7$; 18. $a3-b4$, $c7-b6$ und Schwarz steht besser.

- | | | |
|-----|--------------------------|----------------|
| 11. | | $g5 \times e3$ |
| 12. | $h2 \times f4 \times d2$ | $e7-d6$ |
| 13. | $e5 \times c7$ | $b8 \times d6$ |
| 14. | $Dd8 \times g5$ | $h6 \times f4$ |
| 15. | $d4-e5$ | $d6-c5$ |
| 16. | $e5 \times g3$ | $h4 \times f2$ |
| 17. | $g1 \times e3$ | $g7-h6$ |
| 18. | $e3-d4$ | $c5 \times e3$ |
| 19. | $d2 \times f4$ | $f8-g7$ |
| 20. | $c1-d2$ | $g7-f6$ |
| 21. | $d2-e3$ | $f6-g5$ |
| 22. | $f4-e5$ | $g5-h4$ |

Falls $g5-f4$, so 23. $e5 \times g3$, nicht aber 23. $e3 \times g5$ wegen $h6 \times f4 \times d6$.

23. $e5-f4$ $a7-b6$

Besser für Schwarz wäre vielleicht sofort $h6-g5$.

- | | | |
|-----|----------------|----------|
| 24. | $a3-b4$ | $b6-a5$ |
| 25. | $b4-c5$ | $h6-g5$ |
| 26. | $f4 \times h6$ | $h4-g3$ |
| 27. | $h6-g7$ | $g3-f2$ |
| 28. | $g7-f8D$ | $f2-g1D$ |
| 29. | $c5-d6$ | $a5-b4$ |
| 30. | $e5-f6$ | $b4-a3$ |

Falls $Dg1-d4$, so 31. $Df8-g7$, $Dd4 \times a1$; 32. $Dg7-h8$, $Da1 \times g7$; 33. $Dh8 \times c3 \times a5$.

31. $b2-c3$ $Dg1-a7$

32. $f6-g7$ $Da7-b8$

33. $g7-h8D$

$Db8 \times e5 \times a1$

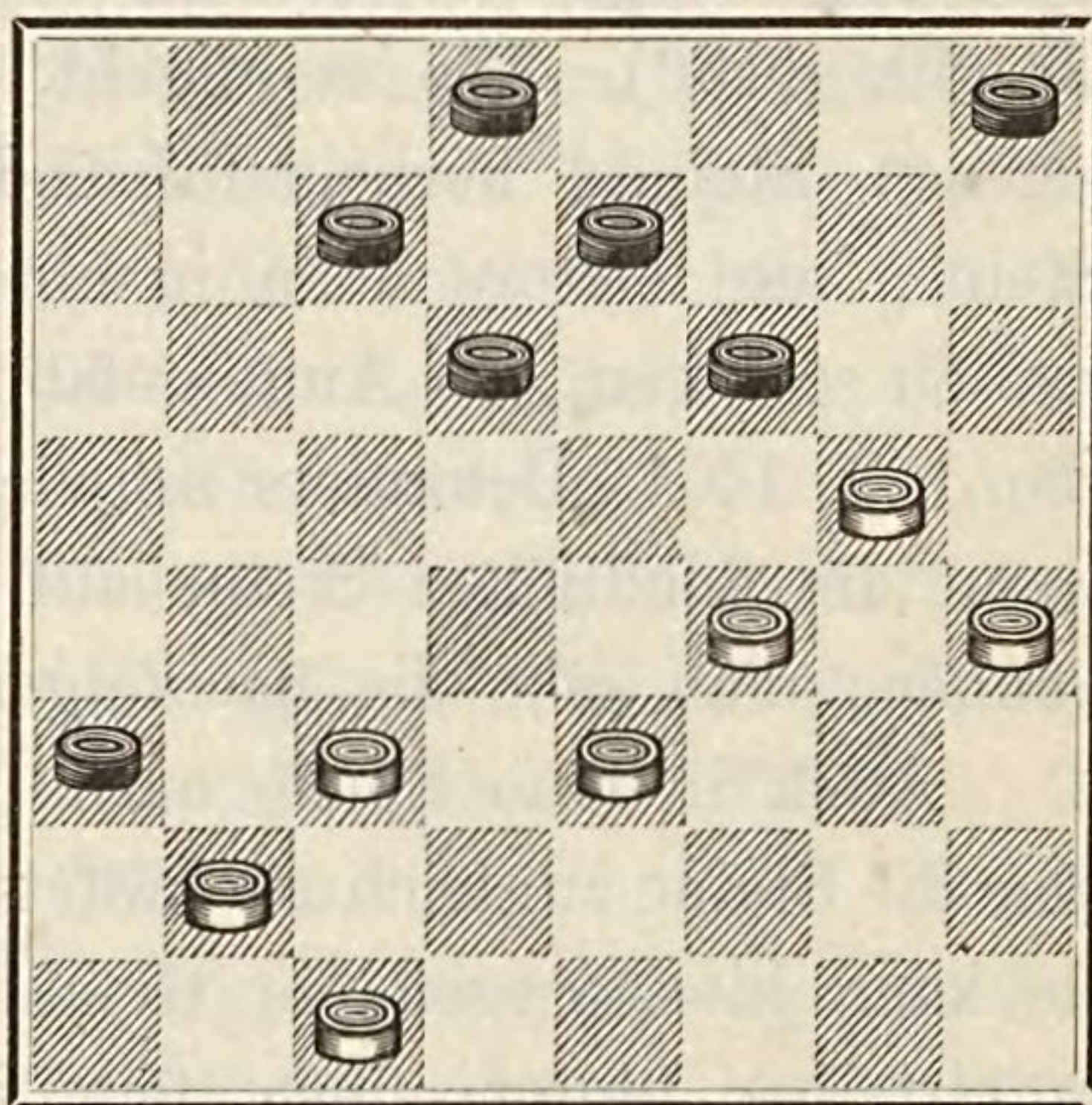
34. $Df8-h6$ $a3-b2$

35. $Dh6-c1$ und Weiß hat gewonnen.

Viertes Beispiel.

Der polnischen Spielweise durchaus eigenartig ist folgender Fall der Abgewinnung:

Schwarze Partei. Nr. 133.



Weiße Partei.

20. $e3-d4$ $h8-g7$

21. $g5-h6$ $c7-b6$

22. $h6 \times f8D$ $d6-c5$

23. $Df8 \times d6 \times b4$

$a3 \times c5 \times e3 \times g5$

8.—10. Kampf zwischen Dame und Steinen.

Die letzten Vorgänge im Mittelspiel kennzeichnen sich in der Regel durch das thätige und meist entscheidende Eingreifen einer

oder mehrerer Damen, sei es nun auf einer, sei es auf beiden Seiten. Die hierher gehörigen drei Hauptfälle, auf Seite 104 oben angedeutet, gehen in ihrer Entwicklung häufig ineinander über und nähern sich mehr oder minder den eigentlichen Endspielen. Vielfache Beispiele solcher Übergänge sind schon in früher gegebenen Spielausführungen vorgekommen; als besonders bezeichnend dürfen die Spielentwicklungen auf Seite 98 bis 101, auf Seite 108 und auf Seite 127 links gelten.

8. Dame gegen einzelne Steine.

Die Führung der Dame gegen einzelne Steine des Gegners hat sich, wie schon früher wiederholt angedeutet worden, weniger auf die hartnäckige Verfolgung oder Eroberung eines bestimmten Steines zu richten. Sie soll vielmehr (vgl. Seite 129 Mitte) die Sperrung ganzer Linien einhalten, welche von den feindlichen Steinen bei ihrem Vorgehen in die Dame überschritten werden müssen (vgl. Nr. 39, S. 36). Wo es angeht, soll auch die oft durch Opfer eines eigenen Steines herbeizuführende Zerstreuung der feindlichen Steine, um letztere dann in einem Gesamtzuge der Dame auf einmal zu schlagen, ins Auge gefaßt werden (vgl. z. B. Seite 58 rechts Zug 9 u. 10). Besonders schwierig stellt sich das Spiel der Dame, wenn die feindlichen Steine auf beiden Flügeln verteilt vorrücken können; man sehe die nachfolgenden ersten zwei Beispiele.

Auch in dem Spiele nach polnischer Weise hat die Dame, da hier die Steine zugleich rückwärts schlagen, einen erschwerten Stand; sie kann hier, wegen der Gefahr geschlagen zu werden, sich nicht unmittelbar hinter einen feindlichen Stein stellen, sondern muß denselben in der Entfernung von mindestens zwei Feldern bedrohen.

Je stärker das Brett, namentlich an feindlichen Steinen, gelichtet worden, desto mehr fällt auch der Kampf zwischen Dame und Steinen in das eigentliche Endspiel. Übergänge (aus dem Mittelspiel in das Endspiel) bieten z. B. die Stellungen Nr. 13 S. 21 ff. Nr. 35 S. 34 u. a.

Bei Führung der einzelnen Steine gegen eine feindliche Dame kommt es darauf an, zunächst die Linie der großen Diagonale zu überschreiten und hierzu unter Umständen ein Opfer zu bringen, vgl. Nr. 14 S. 22. Außerdem gelingt es nicht selten, der Dame

eine geeignete Schlagfalle zu legen, um nach einem ihr aufgezwungenen Schlagen sie selbst durch Wiederschlagen zu erobern, vgl. z. B. Nr. 68 S. 52. Endlich bietet sich zuweilen auch die Möglichkeit, mittels passender Opfer die feindliche Dame in einer Ecke einzuschließen, sie also durch Sperrung unthätig zu machen, vgl. die Beispiele in Nr. 47 S. 42, in Nr. 49 S. 43 u. a.

Erstes Beispiel.

Aus der Stellung Nr. 83, Seite 62 führen die Züge

7. c3—d4 c5—b4

8. a3 × c5 d6 × b4

9. b2—c3 e7—d6

(Vgl. Seite 94 oben rechts.)

10. f4—g5 h6 × f4

11. e3 × g5 × e7 d6—c5

12. e7—d8D, c5 × e3 × g1D

13. d2—e3 Dg1 × d4 × b2

14. c1 × a3 × c5 b6 × d4

15. Dd8 × b6 × e3

zu folgendem Stande:

W. a1, g3, h2, h4, De3.

Schw, a5, a7, f8, g7, h8.

Es folgt nun:

15. g7—f6

Bei g7—h6 oder f8—e7 ergibt sich durch 16. De3—c5 eine ähnliche Fortsetzung wie nachher.

Auf a5—b4 aber geschieht zunächst 16. De3—d2, b4—a3; 17. Dd2—e3.

Versucht endlich Schwarz das Opfer a7—b6, so folgt 16. De3 × a7, a5—b4; 17. Da7—f2 nebst Df2—e1, nicht aber 17. Da7—c5 wegen b4—c3; 18. Dc5—b4,

f8—e7; 19. Db4 × f8 × h6, h8—g7; 20. Dh6 × f8, c3—d2.

16. De3—c5

Minder kräftig wäre der direkte Versuch, einen einzelnen Stein zu erobern, mit 16. De3—g5; vergleiche die Veränderung.

16. h8—g7

Bei f6—e5 klärt sich sofort die Stellung zu Gunsten des Weißen durch 17. g3—f4, e5 × g3; 18. h2 × f4, h8—g7; 19. f4—e5 nebst entweder g7—h6; 20. Dc5—a3, a7—b6; 21. Da3—d6, f8—g7; 22. Dd6—a3; oder g7—f6; 20. e5 × g7, f8 × h6; 21. Dc5—f8, a7—b6; 22. Df8—a3.

Zöge Schwarz f8—g7, so folgt durch 17. g3—f4 eine ähnliche Fortsetzung wie bei h8—g7.

17. g3—f4

Weiß könnte hier auch durch 17. a1—b2, g7—h6; 18. b2—c3, f8—g7; 19. Dc5—e3, f6—e5; 20. g3—f4, e5 × g3; 21. h2 × f4, g7—f6; 22. De3—d4 das Spiel zu seinen Gunsten entscheiden. Versucht hierbei, auf 17. a1—b2, Schwarz das Opfer a7—b6, so

kann die Folge sein: 18. Dc5 × a7, a5—b4; 19. Da7—e3, nebst entweder b4—a3; 20. De3—h6, a3 × c1D; 21. g3—f4, Dc1 × g5; 22. Dh6 × f4; — oder g7—h6; 20. b2—c3, b4 × d2; 21. De3 × c1 etc.

17. g7—h6

18. h2—g3

Auch 18. f4—e5 f6 × d4; 19. Dc5 × e3 etc. würde schnell zum Ziele führen.

18. f8—g7

Falls h6—g5, so 19. f4 × h6, f6—e5; 20. h4—g5, f8—e7; 21. Dc5 × f8, e5—d4; 22. Df8—c5, d4—c3; 23. Dc5—b4 zum Gewinn von Weiß.

19. Dc5—d4 a5—b4

20. Dd4—c5 b4—a3

Falls b4—c3, so 21. Dc5—b4. 21. Dc5—d4 und Weiß gewinnt.

Veränderung.

16. De3—g5 f8—e7

Bei f6—e5 kann sich Weiß das Spiel durch den Abtausch 17. g3—f4 erleichtern; minder gut wäre 17. Dg5—f6, wegen f8—g7; 18. Df6 × d4, g7—f6; 19. Dd4 × g7, h8 × f6; 20. g3—f4, a5—b4 etc.

Andererseits könnte Schwarz anstatt f8—e7, auch das Opfer a7—b6 versuchen: 17. Dg5 × d8, b6—c5; 18. Dd8—b6, c5—b4; 19. Db6—c5, b4—a3; 20. Dc5

e3, f8—e7; 21. De3—h6, e7—d6; nicht aber a5—b4 wegen 22. a1—b2, a3 × c1D; 23. g3—f4, Dc1 × g5; 24. Dh6 × d2 × a5, oder 24. h4 × f6 × d8.

17. Dg5—f4 a5—b4

Falls h8—g7, so 18. Df4—h6. Dagegen käme noch a7—b6 in Betracht mit der Folge: 18. Df4 e3, a5—b4; 19. De3 × a7, b4—c3; 20. Dh6—e3, e7—d6; 21. De3—c1, h8—g7; 22. g3—f4, g7—h6; 23. f4—g5, h6 × f4; 24. Dc1 × g5 × e7 × b4 × d2; — oder 21., d6—c5; 22. Dc1 a3, c5—d4 (nicht c3—d2 wegen 23. Da3 × e7 × g5 × c1); 23. Da3—b4, c3—d2; 24. Db4 × e1, d4—e3; 25. g3—f4, h8—g7; 26. a1—b2, g7—h6; 27. b2—c3, e3—d2 (besser zunächst h6—g5); 28. f4—e5, f6 × d4 × b2; 29. De1 × c3 × a1.

18. Df4—d2

Versucht die Dame sofort durch 18. Df4—h6 hinter die feindlichen Steine zu kommen, so kann sich Schwarz mit e7—d6 nebst 19. Dh6—g7, d6—e5; 20. g3—f4 (falls Dg7—f8, so e5—d4 nebst d4—e3), e5 × g3; 28. Dg7 × c3 × a5, g3—f2 etc., oder 19. Dh6—f8, d6—c5; 20. Df8—g7, b4—a3; 21. Dg7 × d4 × b6, a7 × c5; 22. h4—g5, c5—d4 verteidigen.

18. b4—a3

19. Dd2—h6

Die Dame sucht möglichst weit hinter die feindlichen Steine zu kommen, um sie teils aufzuhalten, teils abzusperren, teils zu zerstreuen. Minder günstig wäre 19. Dd2—b4 wegen f6—e5; 20. Db4×f8, e5—d4; 21. Df8—c5, d4—c3; 22. Dc5—b4, a3—b2 etc. Auch 19. Dd2—e3, e7—d6; 20. De3—g5, f6—e5; 21. Dg5 f6, d6—c5; 22. Df6×d4×b6, a7×c5, — oder 21. Dg5—e7, d6—c5; 22. De7×b4, e5—d4; 23. Db4—d2, a7—b6; 24. h4—g5, b6—a5 etc. wäre nicht so günstig für Weiß.

19. f6—e5

Falls e7—d6, so folgt mit 20. Dh6—f8, d6—e5; 21. g3—f4 dasselbe Spiel.

20. Dh6—f8 e7—f6

21. g3—f4 e5×g3

22. h2×f4 a7—b6

23. a1—b2

Minder gut wäre 22. Df8—g7 wegen b6—a5; 23. Dg7×c3, h8—g7 (nicht a3—b2 wegen 24. Dc3—g7, h8×f6; 25. a1×c3); 24. Dc3×h8, a5—b4 nebst b4—c3 etc.

23. a3×c1D

24. Df8—h6 Dc1×g5

25. Dh6×e3×a7 f6—e5

Falls h8—g7, so 26. Da7—d4.

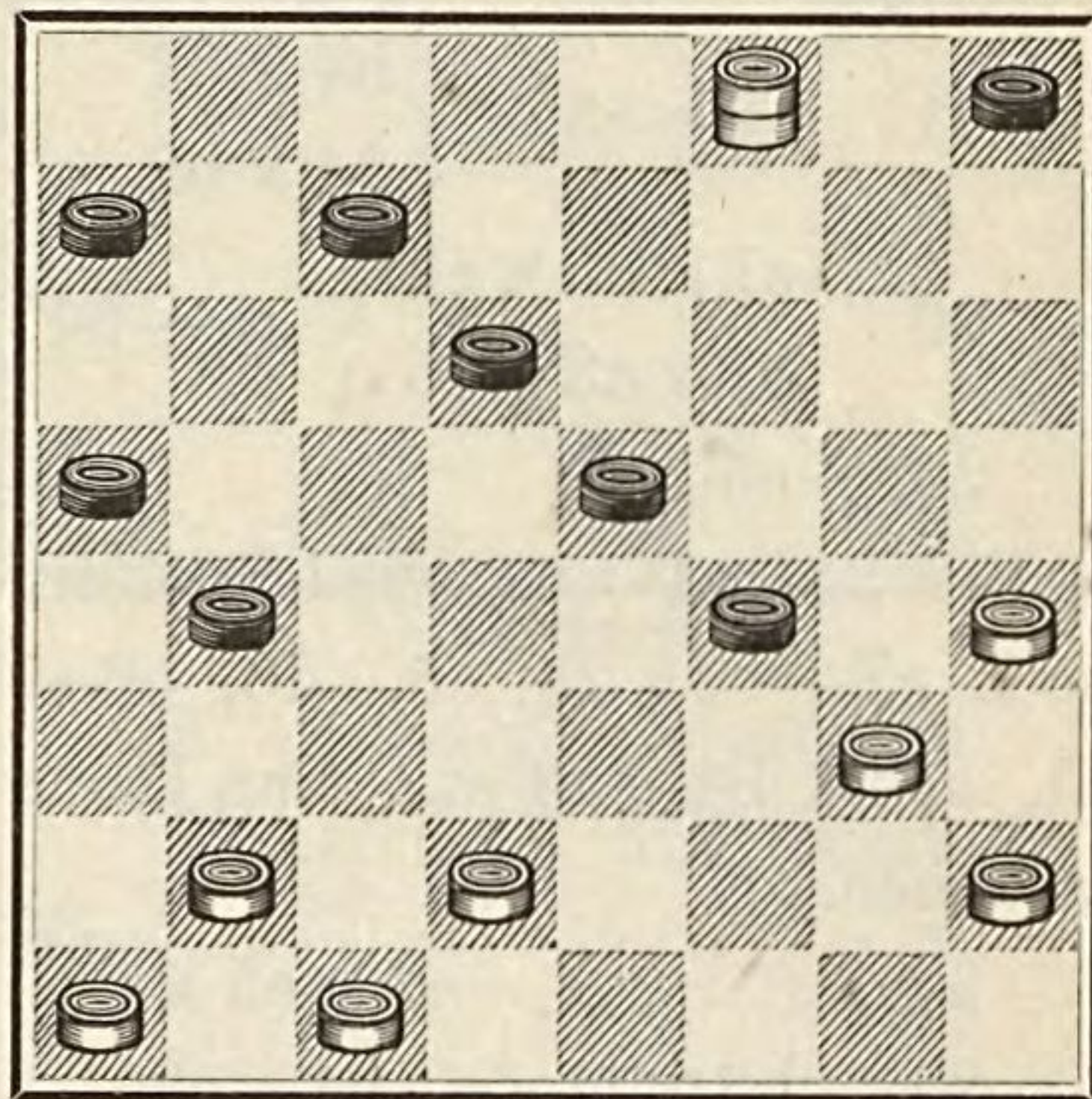
26. h4—g5 h8—g7

27. g5—f6 und Weiß gew.

Zweites Beispiel.

In der auf Seite 95 rechts unten erreichten Stellung (Nr. 134)

Schwarze Partei. Nr. 134.



Weiße Partei.

Nach dem 17. Zuge von Weiß.

zieht Schwarz am besten

17. d6—c5

Falls b4—c3, so 18. b2×d4×f6; falls aber b4—a3, so 18. Df8×c5, c7—b6; 19. Dc5—e3, e5—d4; 20. De3×g5, a5—b4; 21. b2—c3, d4×b2; 22. a1×c3×a5×c7 und Weiß gewinnt.

18. Df8—h6

Minder kräftig wäre 18. d2—c3, b4×d2 nebst entweder 19. Df8×b4×e1, a7—b6; 20. b2—c3, b6—c5 und c5—b4; — oder 19. c1×e3×g5, c5—d4; 20. Df8—c5 (falls Df8—d6, so e5—f4 nebst d4—e3), c7—b6; 21. Dc5×e3, b6—c5; 22. De3×b6, a7×c5; 23. g5—f6, c5—

b4; 24. f6—e7, b4—a3; 25. b2—c3, a3—b2 etc.

A.

18. e5—d4
 19. g3 × e5 d4—e3
 20. d2 × f4 c5—d4
 21. b2—c3 { b4 × d2
 d4 × b2
 22. c1 × e3 × c5 } a5—b4
 c1 × a3 × c5 }
 23. e5—d6

Bei 23. a1—b2 wird Schwarz nach c7—b6; 24. c5—d6, b6—c5, nebst b4—a3 etc. eine Dame erlangen.

23. c7 × e5 × g3
 24. h2 × f4 b4—c3
 25. f4—e5 h8—g7
 26. Dh6 × f8 e3—d2
 27. c5—b6 a7 × c5
 28. Df8 × b4 × e1 zum Gewinn von Weiß.

B.

18. c7—d6
 Falls c7—b6, so 19. Dh6—e3, e5—d4; 20. De3—h6 etc., oder c5—d4; 20. De3 × c5 × a3.

19. Dh6 × e3 × b6 a7 × c5

20. b2—c3 h8—g7

Auch bei b4—a3 erzielt Weiß durch 21. h4—g5, h8—g7; 22. g5—f6, g7—h6; 23. f6—g7 nebst g7—h8D den Gewinn.

Noch schwächer wäre der Versuch c5—d4 wegen 21. g3—f4, e5 × g3; 22. h2 × f4, d4 × b2; 23. c1 × a3 × c5 × e7.

21. h4—g5 g7—h6

22. g5—f6 h6—g5

23. f6—g7 g5—f4

Falls g5—h4, so 24. g7—h8D, h4 × f2; 25. Dh8 × d4 × g1.

24. g7—h8D c5—d4

25. Dh8—g7 d4 × b2

26. c1 × a3 × c5 × e7 zum Gewinn von Weiß.

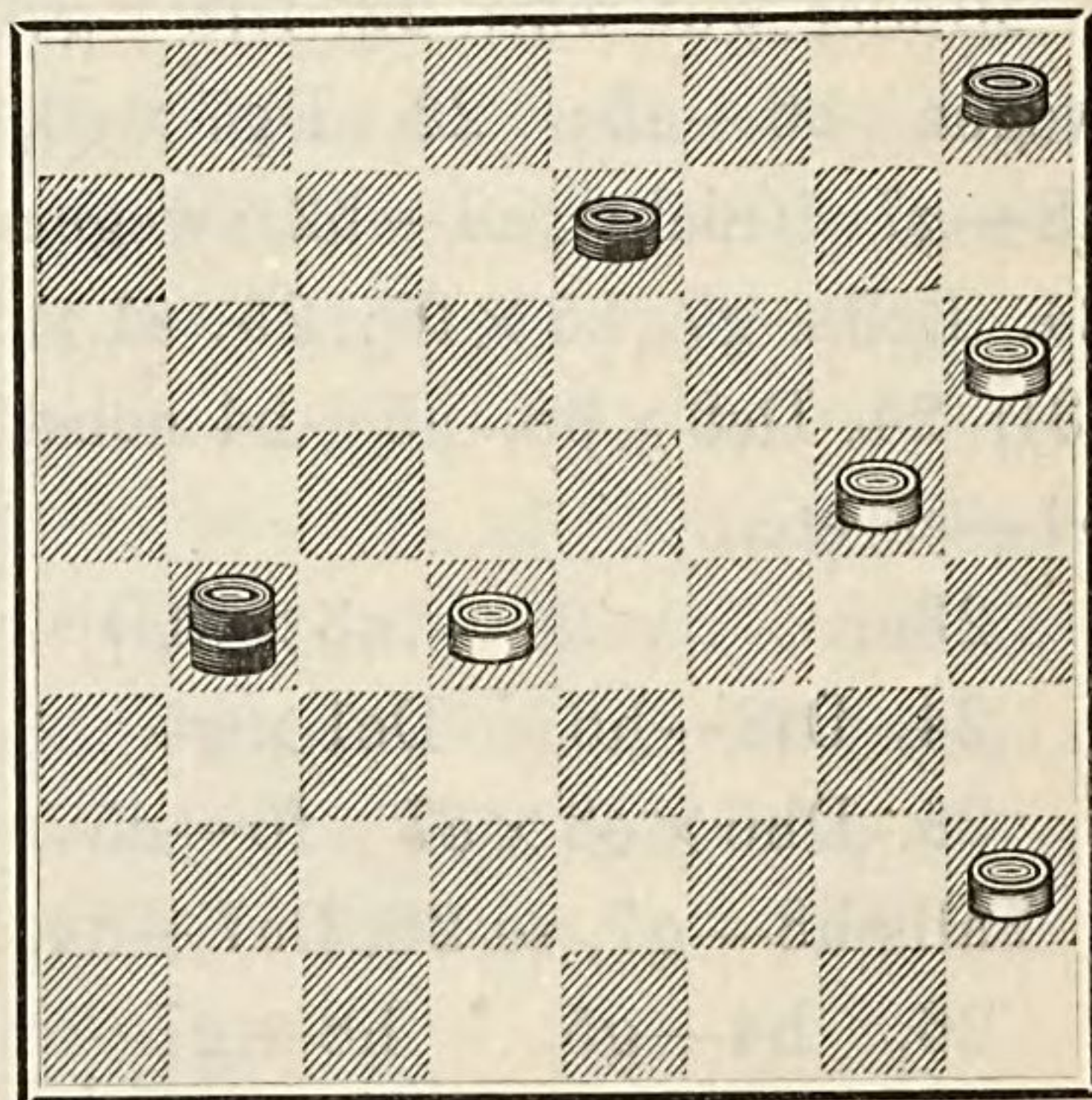
Drittes Beispiel.

(Nach polnischer Spielweise.)

Von dem siegreichen Spiele der Steine gegen eine feindliche Dame findet man zahlreiche Beispiele in dem achten Abschnitt (Seite 49 bis 58). Es ist dort insbesondere auch die sogenannte Schlagfalle behandelt worden. Einige Fälle der letzteren nach polnischer Spielweise mögen hier zur Ergänzung Platz finden.

I.

Schwarze Partei. Nr. 135.



Weiß. Partei.

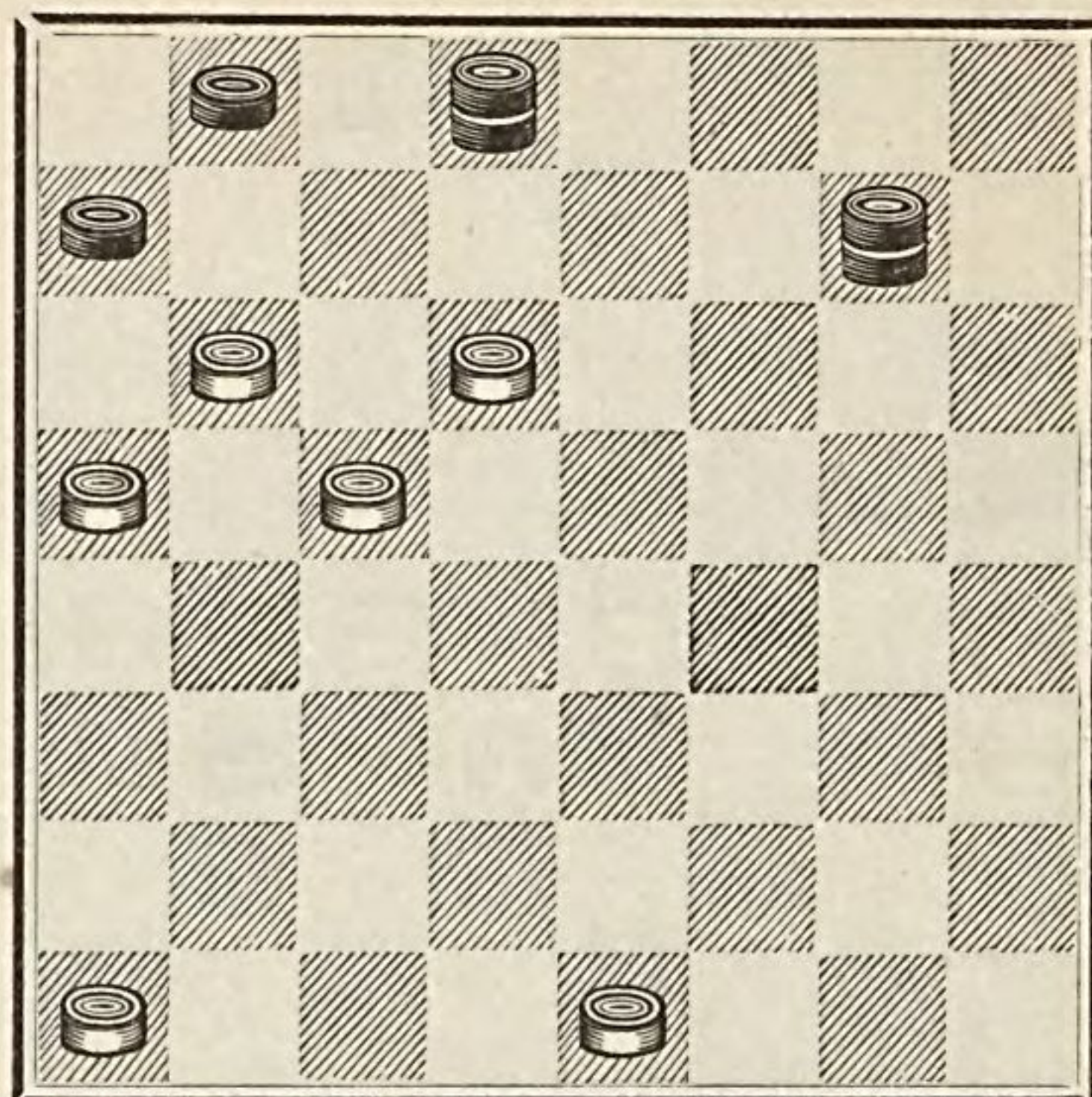
1. d4—c5 Db4 × d6
2. g5—f6 e7 × g5
3. h6 × f4 Dd6 × g3
4. h2 × f4 h8—g7
5. f4—g5 g7—h6
6. g5—f6 h6—g5
7. f6 × h4 zum Gewinn von Weiß.

II.

(Diagramm 136.)

1. d6—c7, b8 × d6 × b4
2. a5 × c3 Dd8 × a5 × d2
3. e1 × c3 Dg7 × b2
4. a1 × c3 a7—b6
5. c3—b4 b6—a5

Schwarze Partei. Nr. 136.



Weiße Partei.

6. b4—c5 a5—b4
7. c5 × a3 und Weiß gewinnt.

9. Dame gegen Dame nebst Steinen.

Der Kampf von Dame gegen Dame nebst einzelnen Steinen bildet die gewöhnliche Art der Abwicklung des Mittelspieles und ist durch viele Proben in früheren Spielausführungen vertreten. Als besonders kennzeichnend mögen die Spiele auf Seite 108 bis 113, sowie unter Nr. II und III auf Seite 128 hervorgehoben werden. Mehr in das reine und künstliche Endspiel dagegen fallen die Stellungen und Spiele auf Seite 42 bis 49. An gegenwärtiger Stelle wird noch ein lehrreiches Beispiel ausgeführt, dessen Stellung (Nr. 137) sich aus dem Spiele auf Seite 105 rechts unten ergibt.

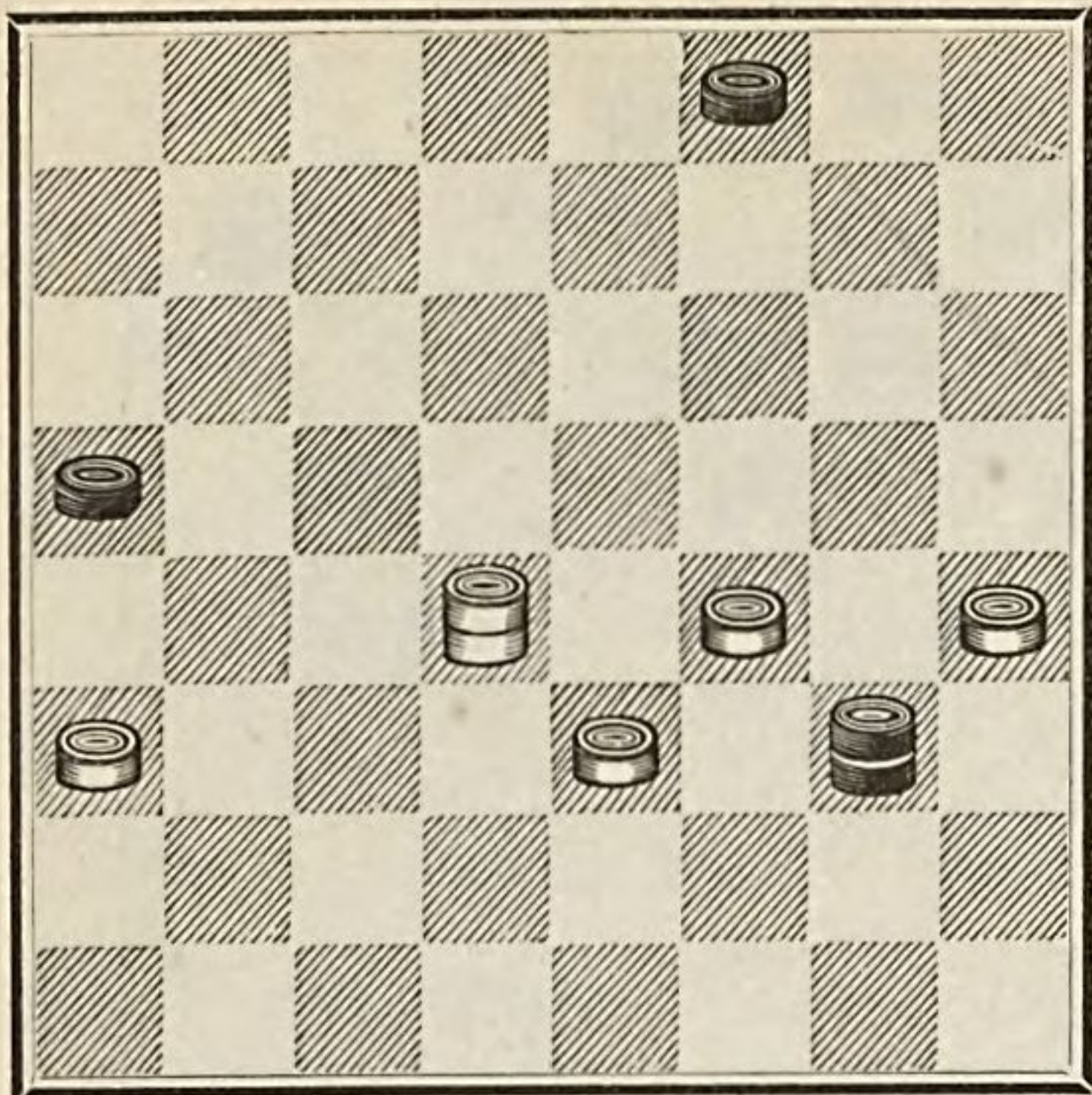
(Diagramm 137.)

28. f4—g5 Dg3—f4
29. g5—h6

Zöge Weiß 29. Dd4—b2, so vermeidet natürlich Schwarz die Antwort Df4 × h6, wegen 30. Db2—c1; er entgegnet vielmehr

Df4 × c1 und würde dann, falls nun Weiß 31. g5—h6 spielt, durch a5—b4; 32. a3 × c5, Dc1 × a3 × e7 gewinnen. Spielt aber Weiß 31. g5—f6, so kann z. B. Dc1—f4 zum Remis führen; dagegen wäre Dc1—g5 wegen 32.

Schwarze Partei. Nr. 137.



Weiße Partei.

Nach dem 27. Zuge (S. 105 unten).

f6—g7, f8×h6; 33. h4×f6 ein Fehler, ebenso a5—b4 wegen 32. a3×c5, Dc1×a3×e7×g5. 33. h4×f6, wobei Weiß das entscheidende Schlußtempo behauptet.

29. Df4×c1

30. h4—g5

Diese Fortsetzung ist nicht die stärkste, enthält jedoch verschiedene lehrreiche Wandlungen. Kräftiger wäre 30. Dd4—e5 mit der entscheidenden Drohung De5—f4. Schwarz muß auf Dd4—e5 einen der beiden Steine, a5 oder f8, opfern und wird dann mit seiner Dame einen sehr schweren, fast unhaltbaren Stand haben; z. B. 30. Dd4—e5, a5—b4; 31. a3×c5, Dc1—e3; 32. c5—d6, De3—g1, nicht aber De3—c5, wegen 33. De5—f6; auch nicht De3—b6, wegen 33.

d6—c7, Db6×d8; 34. De5—f6, Dd8×g5; 35. h4×f6.

30. Dc1—f4

31. Dd4—a1

Bei 31. g5—f6 macht Schwarz durch Df4—e5; 32. f6—e7, De5×c3; 33. e7—d8D, Dc3—e5 das Spiel unentschieden; er würde hier, im Falle von 32. f6—g7, durch De5×c3; 33. g7—h8D, Dc3—a1 sowie im Falle von 32. Dd4—a1, durch De5×h8; 33. h6—g7, f8×h6 das Spiel sogar gewinnen.

Mit dem richtigen Zuge aber (Dd4—a1) droht Weiß, falls nun Schwarz z. B. Df4—c7 zöge, durch 32. a3—b4, a5×c3; 33. Da1×e5×c7 die feindliche Dame und hiermit das Spiel selbst zu gewinnen. Das gleiche Ergebnis folgt z. B. bei Df4—e3 durch 32. a3—b4, a5×c3; nebst 33. Da1×d4×f2 u. s. w.

31. Df4—b8

32. g5—f6

Versucht Weiß 32. Da1—c3, um dann a3—b4 vorzubringen, so antwortet Schwarz Db8—d6 oder Db8—g3 und falls dann Weiß mit 32. g5—f6 vorrückt, D—e5.

32. Db8—a7

Hier wäre Db8—e5 ein Fehler, wegen 33. f6—e7, f8×d6; 34. Da1×f6.

33. f6—e7

Unrichtig ist 33. f6—g7 wegen a5—b4; 34. a3×c5; Da7×d4×h8. Geschähe aber 33. h6—g7, so erreicht Schwarz durch f8×h6; 34. f6—e7, a5—b4; 35. a3×c5, Da7×f2 etc. das Remis. Zöge Weiß endlich 33. Da1—c3, so antwortet Schwarz gleichwohl mit a5—b4, und es folgt dann 34. Dc3×a5, Da7—d4; 35. h6—g7, f8×h6; 36. f6—e7, h6—g5; 37. e7—d8D, g5—f4 und Schwarz sichert sich das Remis.

33. f8×d6

34. h6—g7 d6—c5

35. g7—f8D

Bei 35. g7—h8D gelangt Schwarz nach c5—b4; 36. a3×c5, Da7×f2 gleichfalls zum Remis.

35. Da7—b8

Unrichtig wäre Da7—b6 wegen 36. Df8×b4, a5×c3; 37. Da1×d4×a7.

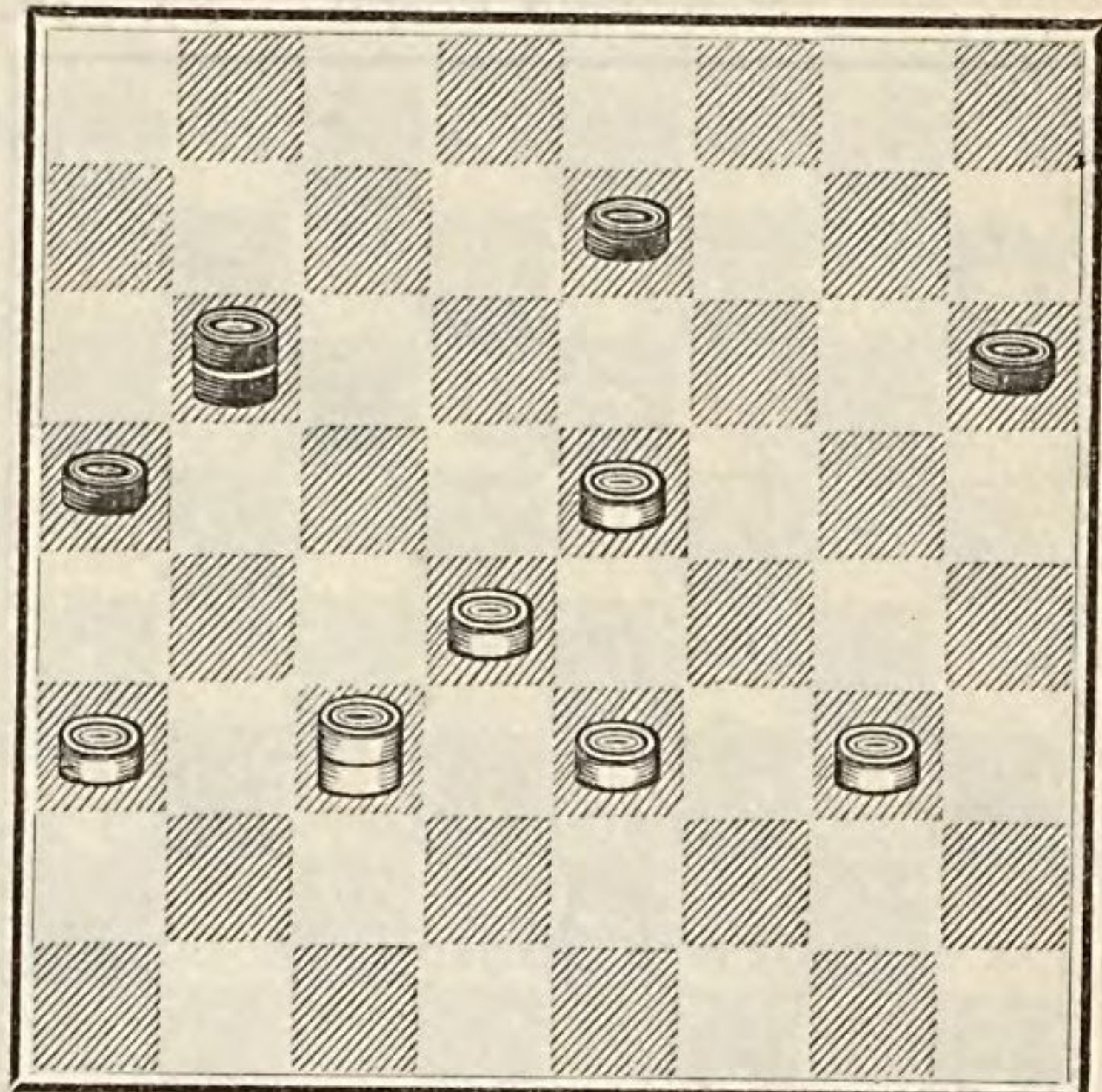
36. Df8×b4 a5×c3

37. Da1×d4 Db8—f4

Remis.

Beispiel nach polnischer Weise.

Schwarze Partei. Nr. 138.



Weiße Partei.

1. e5—f6 e7×g5

2. d4—e5 Db6×f2×h4

3. Dc3—e1 g5—f4

4. e5×g3 Dh4×f2

5. De1×h4 zum Gewinn von

Weiß.

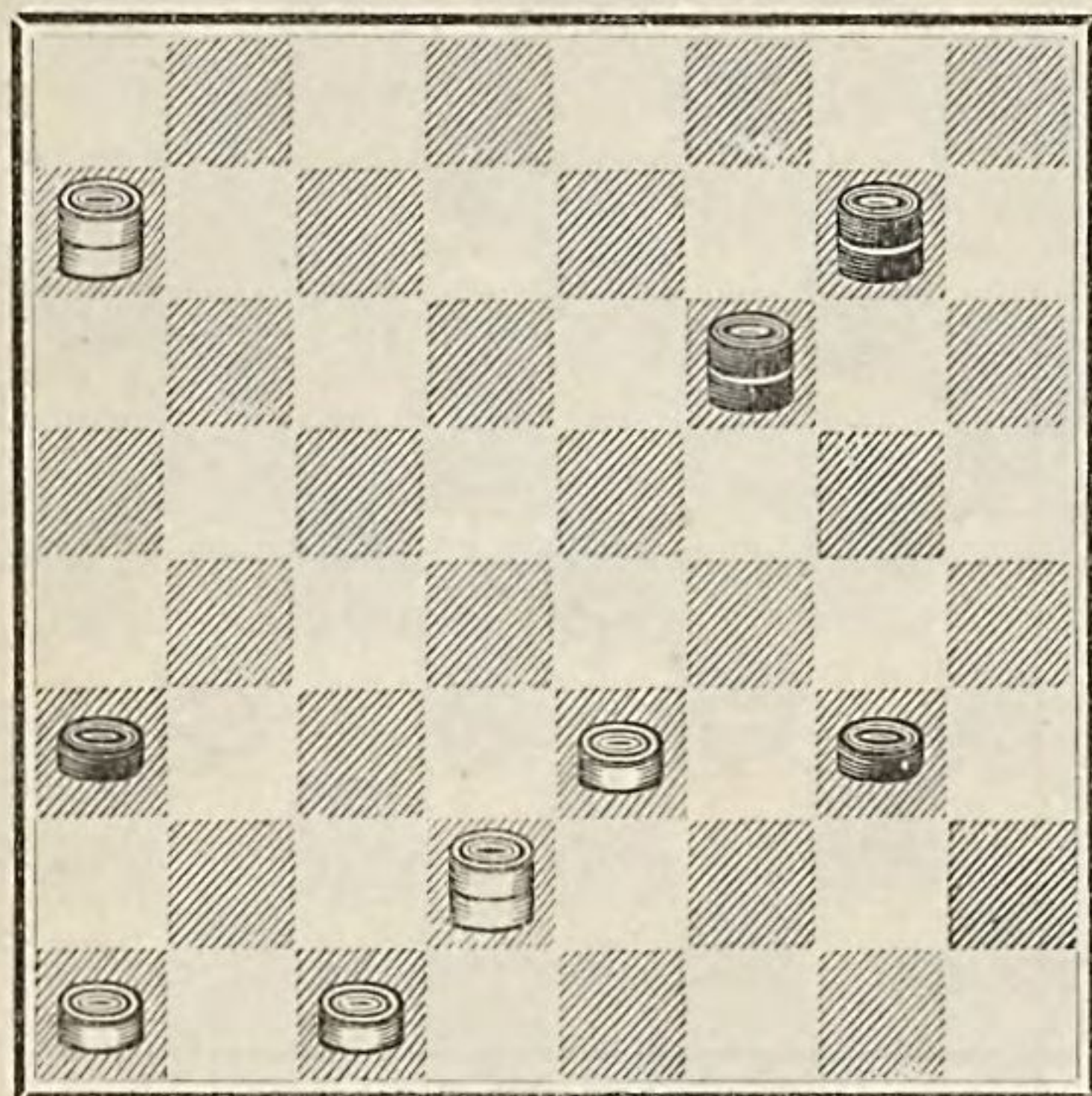
10. Mehrere Damen gegen einander.

Treten nach wiederholter Damierung auf beiden Seiten mehrere Damen auf, so drängt in der Regel die Abwicklung des Spieles sehr rasch auf eine Reduktion derselben durch Abtausch hin. Auch Schlagfälle bieten sich dann leicht, deren bessere Vorbereitung oder Benutzung oft den Sieg verleiht. Beispiele finden sich u. a. auf S. 108 rechts Mitte, S. 109 rechts oben, S. 110 links oben, S. 111 rechts, insbesondere aber S. 115 rechts unten; weitere Beispiele findet man noch im zwölften Abschnitt innerhalb der ganzen Partien. Einen mehr endspielartigen Charakter haben die Spiele

Nr. 50 S. 43 und Nr. 55 S. 46. Ein derartiges Beispiel nach polnischer Weise mag hier Aufnahme finden, neben welches wir zum Schluß noch ein Beispiel dreifacher Damenschlagfalle stellen.

Nach polnischer Spielweise.

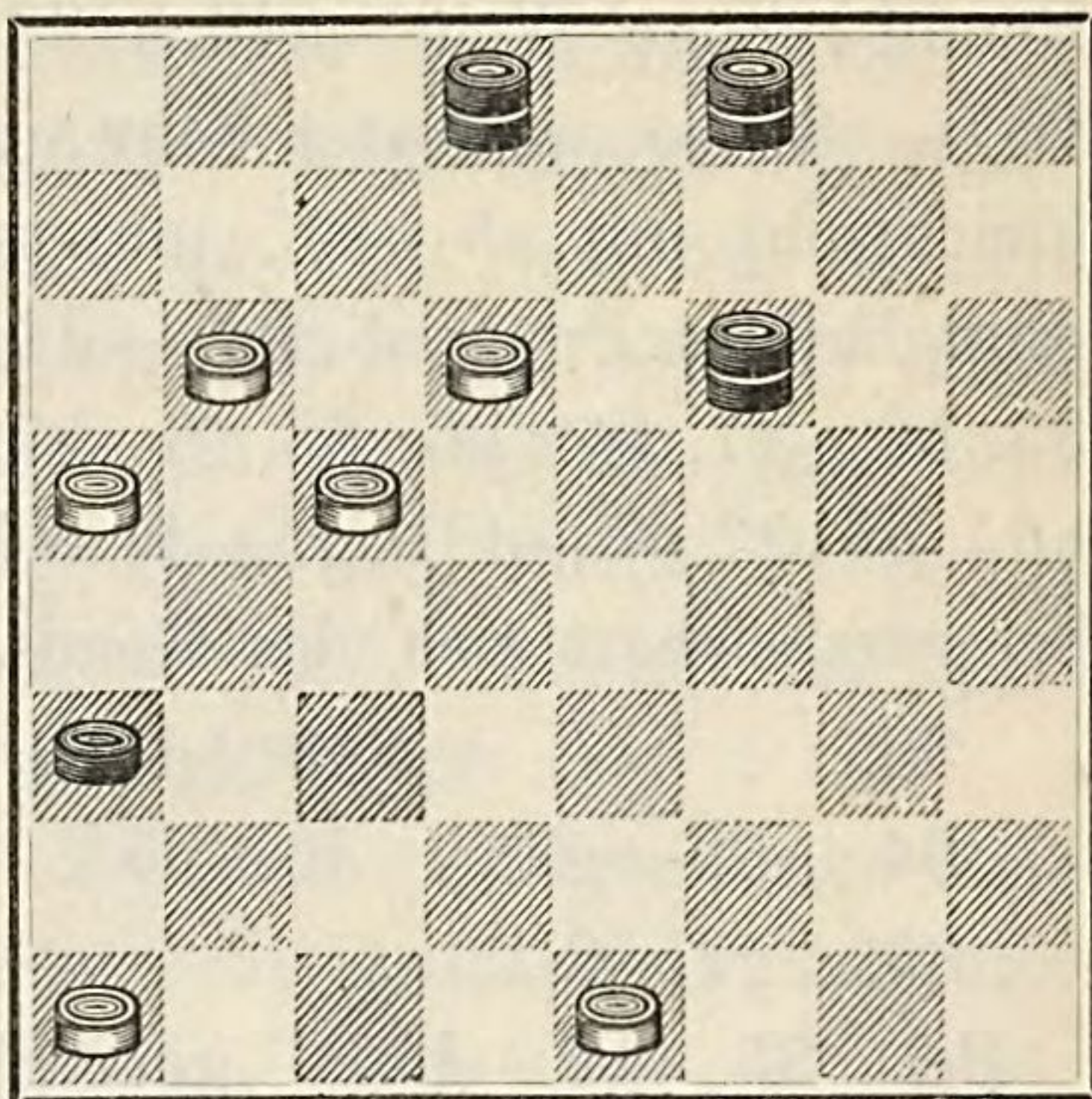
Schwarze Partei. Nr. 139.



Weiße Partei.

1. a1—b2 Df6 × a1
2. e3—f4 g3 × e5
3. Dd2—b4 a3 × c5
4. Da7 × d4 × f6 × h8 zum Gewinn von Weiß.

Schwarze Partei. Nr. 140.



Weiße Partei.

1. d6—e7 Df8 × d6 × b4
2. a5 × c3 Dd8 × a5 × d2
3. e1 × c3 Df6 × b2
4. a1 × c3 a3—b2
5. c3 × a1 und gewinnt.

11. Das Endspiel der Partie.

Für den Zeitpunkt, zu welchem das Mittelspiel in das Endspiel übergeht, kann eine scharf bestimmte, überall gültige Grenze nicht genau festgestellt werden. Doch lassen sich im allgemeinen als Endspiele im eigentlichen Sinne solche Partie-Ausgänge bezeichnen, in welchen beiderseits entweder nur noch wenige einzelne Steine, die als solche eine Entscheidung gestatten, übrig sind, oder nur lediglich Damen gegeneinander vorkommen. So lange noch Damen gegen Steine oder Damen nebst Steinen widereinander sich finden, werden die bezüglichen Partiestellungen in der Regel dem

zweiten Teile des Mittelspieles (vgl. S. 129 bis 146) zugehören. Indessen giebt es auch Fälle solcher Art, die wegen einer schnellen Entscheidung sich bereits mehr oder minder dem Endspiele zuwenden.

Eine besondere Klasse bilden die sogenannten künstlichen Endspiele, welche zur Veranschaulichung gewisser feiner Wendungen, z. B. Opfer, geschaffen sind, aber häufig ihrer Stellung nach dem zweiten, ja mitunter auch dem ersten Teile des Mittelspieles zufallen. Sie werden meist als Aufgaben zur Übung des Scharfsinnes gestellt. Eine Reihe derartiger Schöpfungen, ebenso nach der gewöhnlichen wie nach der polnischen Spielweise lösbar, ist bereits in dem achten Abschnitt (Seite 41 bis 58) behandelt worden. Mit besonderer Rücksicht auf die polnische Spielweise und für deren ausschließliche Anwendung geeignet soll später (Seite 184 ff.) eine Reihe frei geschaffener Endspiele als Aufgaben vorgeführt werden.

1. Steine gegen Steine.

Der einfachste Fall, in welchem nur noch ein Stein auf jeder Seite sich findet, ist auf Seite 16—17 ausgeführt worden und zwar in abweichender Wirkung der gewöhnlichen von der polnischen Spielweise. Befindet sich der einzelne Stein beiderseits noch auf der ersten Reihe seiner Partei, so hat er beim Anzuge vom Felde a1 aus die schwächste Gewinnkraft. Er siegt hier bei der gewöhnlichen Spielweise auf keinen Fall gegen den feindlichen richtig ziehenden Stein, mag dieser auf b8 oder d8, auf f8 oder h8 stehen; er gewinnt ferner bei der polnischen Spielweise nur, wenn der feindliche Stein das Feld b8 inne hat.

Beispiele:

A) Stellung: W. a1. Schw. b8.

1. a1—b2 b8—c7

2. b2—c3 c7—b6

Bei c7—d6 gewinnt Weiß durch

3. c3—d4.

3. c3—b4 b6—a5

4. b4—c5 a5—b4

Im polnischen Spiele gewinnt nun Weiß durch 5. c5×a3; im gewöhnlichen Spiele bekommen beide Parteien gleichzeitig eine Dame.

B) Stellung: W. a1. Schw. d8.

1. a1—b2 d8—e7

Bei d8—c7 würde Weiss im polnischen Spiele gewinnen.

2. b2—c3 e7—f6

Falsch wäre e7—d6 wegen
3. c3—d4.

3. c3—d4 f6—g5

4. d4—e5 g5—h4

5. e5—f6 h4—g3

Remis.

Steht ferner der einzelne Stein des Anziehenden auf einem der drei Felder c1, e1, g1, so gewinnt er bei der gewöhnlichen Spielweise in dem Falle, wenn der feindliche Stein sich auf f8 oder h8 befindet, dagegen nach polnischer Spielweise in allen Fällen, mag der feindliche Stein auf b8 oder d8, auf f8 oder h8 seinen Platz haben.

Beispiele:

A) Stellung: W. c1. Schw. f8.

1. c1—d2 f8—g7

2. d2—e3 g7—h6

3. e3—f4.

B) Stellung: W. c1. Schw. d8.

1. c1—d2 d8—c7

Fehlerhaft wäre d8—e7 wegen
2. d2—e3, e7—f6; 3. e3—f4;
— oder e7—d6; 3. e3—d4.

2. d2—c3 c7—b6

Nicht c7—d6, wegen 3. c3—d4.

3. c3—b4 b6—a5

4. b4—c5 a5—b4

nebst entweder

5. c5—d6 im gewöhnlichen Spiele, oder

5. c5 × a3 im polnischen Speile.

C) Stellung; W. g1. Schw. b8.

Dieses Beispiel mag zeigen, wie es mitunter gefährlich ist, gleichzeitig in die Eckfelder zur Dame zu kommen:

1. g1—f2 b8—c7

2. f2—e3 c7—b6

Falls c7—d6, so 3. e3—d4.

3. e3—f4 b6—c5

4. f4—e5 c5—b4

5. e5—f6 b4—c3

6. f6—g7 c3—b2

7. g7—f8 b2—c1D.

Falsch wäre 7. g7—h8 wegen b2—a1D, womit Schwarz das entscheidende Tempo gewinnt.

Steht der einzelne Stein einerseits auf der zweiten, anderseits auf der ersten Reihe, so folgen im allgemeinen gleiche Ergebnisse wie vorhin, wenn der Stein auf der ersten Reihe zuerst zieht. Hat aber der Stein auf der zweiten Reihe den Zug, so macht er auf b2 oder d2 nach der gewöhnlichen Spielweise remis, während er nach der polnischen Spielweise gegen d8 und f8 verlieren würde; ebenso Stein b2 gegen b8. Die Steine f2 und h2 verlieren immer gegen d8 und f8, desgleichen h2 gegen h8.

In dem Falle, daß beide Steine auf der zweiten Reihe ihrer Partei stehen, gewinnt der anziehende Stein d2 oder f2 gegen e7 und g7, sowie h2 gegen g7; bei der polnischen Spielweise außerdem d2 oder f2 in allen Fällen sowie b2 gegen a7 und c7. Abgesehen hiervon wird das Spiel bei richtiger Führung beiderseits remis. — Es mögen diese Andeutungen als Fingerzeige für sonstige Fälle genügen.

Je mehr Tempi ein Stein zur Dame vor dem feindlichen Steine voraus hat, desto höher steigt im allgemeinen seine Anwartschaft, schneller zur Dame zu kommen und als solche den feindlichen Stein zu erobern. Drei Tempi voraus und der Anzug reichen in der Regel zum Gewinn hin.

Stellung: W. b4. Schw. f8.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. b4—c5 | f8—e7 |
| 2. c5—b6 | e7—d6 |
| 3. b6—a7 | d6—e5 |
| 4. a7—b8 | e5—d4 |
| 5. Db8—f4 | d4—c3 |
| 6. Df4—c1 | |

Indessen giebt es auch hier Ausnahmen; wenn z. B. der anziehende Stein auf d4 und der feindliche Stein auf d8 steht, oder wenn er auf b4 und der feindliche Stein auf b8 oder d8 sich befindet. Nach der polnischen

Spielweise verliert er außerdem noch, wenn er auf f4 und der feindliche Stein auf d8 oder f8 steht, und wenn er auf h4, der feindliche Stein aber auf d8 oder f8 oder h8 seinen Platz hat.

Der Stein auf der fünften Reihe gewinnt im Anzuge gegen den Stein auf der ersten feindlichen Reihe stets, dagegen ohne Anzug nur auf a5 oder c5 gegen f8 und h8, ferner auf e5 gegen b8 und h8; endlich auf g5 nach polnischer Spielweise lediglich gegen b8.

Auf dem sechsten Felde gewinnt der einzelne Stein gegen den feindlichen Stein auf der ersten Reihe durchgehends, wenn er nicht auf d6 gegenüber d8, oder auf f6 gegen f8, oder auf h6 gegen h8 sich befindet.

Auf der siebenten Reihe gewinnt der Stein im Anzuge nur in dem einzigen Falle nicht, daß er auf a7 und der feindliche Stein auf b8 steht, weil hier das Spiel wegen Zugmangels des Ziehenden zu dessen Nachteil entschieden wäre.

Zwei Steine siegen wider einen Stein in der Regel, wenn sie beiderseits auf der ersten oder zweiten Reihe stehen. In anderen Fällen hängt die Möglichkeit des Remis für den einzelnen Stein von dessen rechtzeitigem Eintritt in

die Dame ab. Noch mehr von dieser Möglichkeit sowie von der gegenseitigen Stellung bleibt natürlich der Ausgang des Spieles bei zwei gegen zwei, oder bei mehreren gegen mehrere Steine abhängig. Man vergleiche die Spiele auf Seite 19 bis 22, ferner auf Seite 40 rechts und Seite 48 rechts, und sehe hier noch folgende

Beispiele:

A) Stellung: W. c1, e1.

Schw. d8, f8.

1. c1—d2 d8—c7

Über d8—e7 vgl. die Veränderung.

2. d2—c3 f8—e7

3. e1—f2 e7—f6

4. f2—e3 c7—d6

5. e3—d4

Unrichtig wäre 5. e3—f4 wegen d6—c5. Nach polnischer Spielweise wäre auch 5. c3—b4 ein Fehler, wegen f6—e5; 6. b4—a5, d6—c5.

5. d6—e5

Auch f6—g5; 6. c3—b4, g5—h4; 7. d4—c5 könnte geschehen.

6. d4—c5 e5—f4

7. c5—d6 f4—g3

8. d6—c7 g3—f2

9. c7—b8D f2—g1D

10. Db8—f4

Minder vorsichtig wäre hier 10. Db8—a7 wegen f6—e5, wor-

auf nun 11. c3—d4, e5 × c3 geschehen müßte, da sonst Schwarz gewönne, bei 11. c3—b4 durch e5—d4 und bei 11. Da7—b8 durch Dg1—h2.

10. Dg1—c5 od. h2

11. Df4—c1

Remis.

Veränderung.

1. d8—e7

2. e1—f2 e7—f6

3. d2—e3 f6—e5

4. f2—g3 f8—e7

5. e3—f4

Zöge Weiß 5. g3—h4. so gewinnt Schwarz nach gewöhnlicher Spielweise durch e7—f6; nach polnischer Spielweise dagegen verlore Schwarz mit e7—f6 (wegen 6. e3—f4, e5 × g3; 7. h4 × f2 etc.) und müßte deshalb auf 5. g3—h4 mit e7—d6 antworten, nebst 6. h4—g5, e5—f4 oder 6. e3—f4, e5 × g3; 7. h4 × f2, d6—c5 (nicht d6—e5); 8. f2—e3, c5—b4 u. s. w.

5. e5—d4

6. g3—h4 d4—c3

Falls e7—f6, so 7. f4—g5, oder ebenfalls f4—e5.

7. f4—e5 c3—b2

8. e5—f6 e7 × g5

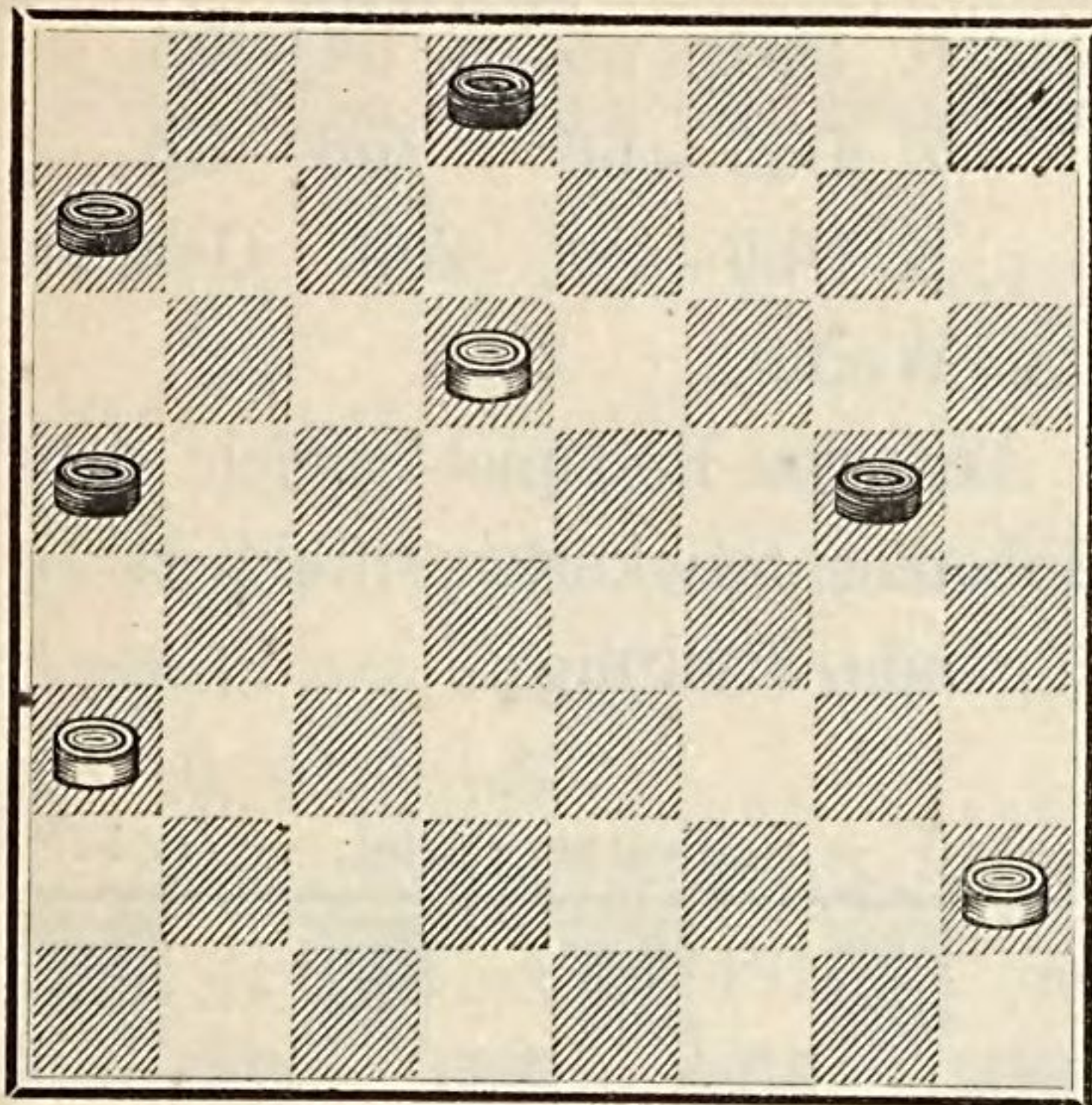
9. h4 × f6 b2—a1D

10. f6—e7

Remis.

B) Stellung: Diagramm Nr. 141.

Schwarze Partei. Nr. 141.



Weiße Partei.

1. h2—g3 g5—h4

2. g3—f4 a7—b6

Nach gewöhnlicher Spielweise könnte hierauf h4—g3; 3. f4—g5, g3—f2; 4. g5—f6 etc. geschehen.

3. d6—c7

Ein Fehler wäre hier im polnischen Spiele das Opfer 3. f4—g5, h4×f6 nebst 4. d6—e7, wegen f6—e5; 5. e7—f8D, b6—c5;

6. Df8×b4, a5×c3; 7. a3—b4, c3×a5.

3. b6—c5

4. c7—b8D

Bei 4. a3—b4 gewinnt nach polnischem Spiele Schwarz durch d8×b6; 5. b4×d6, h4—g3; 6. f4×h2. b6—c5; 7. d6×b4, a5×c3; 8. h2—g3, c3—b2; 9. g3—f4, b2—a1D.

4. d8—c7

5. Db8×d6×b4, a5×c3

6. f4—e5 c3—d2

7. e5—f6 und das Spiel bleibt unentschieden. Nach polnischem Spiele folgt daselbe Ergebnis, selbst wenn Schwarz im vierten Zuge das Opfer

4. h4—g3

versuchte, um den Stein f4 zurückzuwerfen.

5. f4×h2 d8—c7

6. Db8×d6×b4 a5×c3

7. a3—b4 c3×a5

8. h2—g3 a5—b4

9. g3—f4 u. s. w.

2. Dame und Steine gegeneinander.

Über die Führung der Dame gegen einzelne Steine sowie über das in manchen Stellungen mögliche siegreiche Zusammenwirken mehrerer Steine gegen eine feindliche Dame vergleiche man die früher für das Mittelspiel (Seite 138) gegebenen Winke und Andeutungen, welche auch hier, für das eigentliche Endspiel, in Betracht kommen. Als bezeichnende Fälle des letzteren mögen nachfolgende Beispiele gelten.

A) Stellung: W. Da5. Schw. f4.

1. Da5—b6

Unrichtig wäre 1. Da5—e1 wegen f4—e3; 2. De1—h4, e3—d2; oder 2. De1—a5. e3—f2 und Schwarz macht in beiden Fällen remis.

1. f4—g3

2. Db6—c5

Die weiße Dame sperrt dem schwarzen Steine den Übergang über die Linie a7—g1. Ein Fehler wäre aber sofort 2. Db6—g1 wegen g3—h2; 3. Dg1 muß ziehen und Schwarz kommt dann mit seinem Steine auf g1 in die Dame.

2. g3—h2

3. Dc5—g1 zum Gewinn von Weiß.

B) Stellung: W. Dh4.

Schw c7, h6.

1. Dh4—g3 c7—b6

2. Dg3—f2 b6—a5

3. Df2—e1 h6—g5

4. De1—d2 g5—h4

Falls a5—b4, so entweder 5. Dd2×h6 nebst 6. Dh6—c1, oder 4. Dd2×a5. g5—f4; 6. Da5—b6, f4—g3; 7. Db6—d4, g3—h2 8. Dd4—g1.

5. Dd2—e1

I.

5. h4—g3

6. De1×h4 a5—b4

7. Dh4—f6 b4—a3

8. Df6—e5 u. Weiß gew.

II.

5. a5—b4

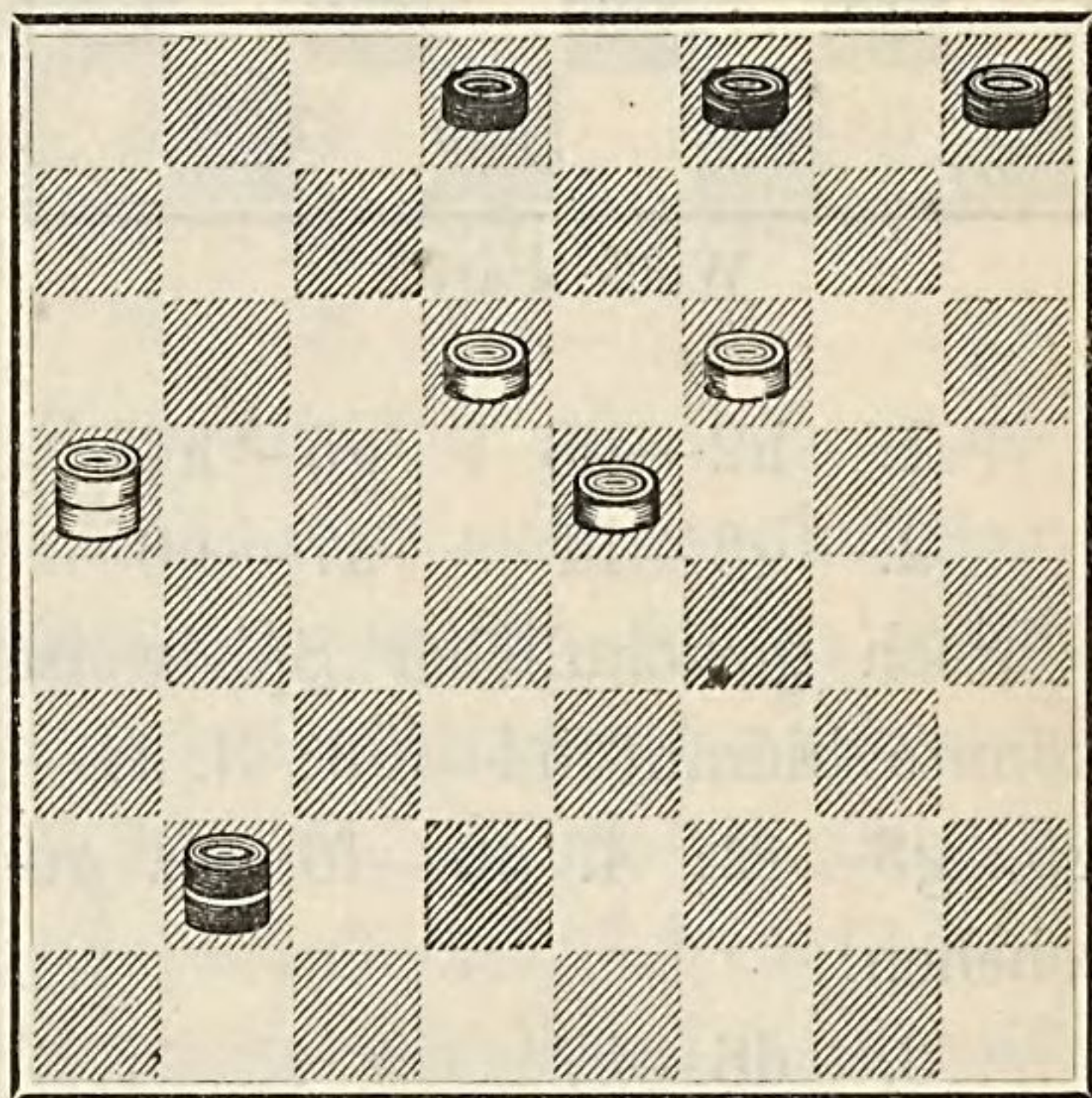
6. De1×a5 h4—g3

7. Da5—b6 g3—h2

8. Db6—g1 zum Gewinn von Weiß.

Auf ein Endspiel gleich dem soeben entwickelten führt z. B. folgende Stellung:

Schwarze Partei. Nr. 142.



Weiße Partei.

1. d6—e7 f8×d6×f4

2. Da5—d2 Db2×g7

3. Dd2×h6×f8

d8—c7

4. Df8—c5 h8—g7

5. Dc5—d4 g7—h6

6. Dd4—e5 c7—b6

7. De5—d4 b6—a5

8. Dd4—c3 h6—g5

9. Dc3—d2 g5—h4

10. Dd2—e1 u. s. w. wie vorher unter I und II.

C) Stellung: W. a1. Dh4.

Schw. a5, f8. h6, h8.

1. Dh4—d8

Vgl. Diagramm 60, Seite 47.

I.

1. a5—b4

2. Dd8—a5 b4—a3

Wegen f8—e7 sehe man die Ausführung auf S. 47 r. u.

3. Da5—d8

Linienperrung gegen die Steine auf dem linken Flügel des Schwarzen.

3. h8—g7

4. Dd8—h4 h6—g5

5. Dh4×f6×h8 f8—e7

6. Dh8—e5 und gewinnt.

Minder kräftig wäre 6. Dh8—d4, e7—d6; 7. Dd4—f6, d6—c5; 8. Df6—c3, a3—b2; oder 8. Df6—e5, c5—b4; 9. De5—c7, b4—c3; 10. Dc7—a5, a3—b2; — dagegen könnte 8. Df6—d8, c5—d4; 9. Dd8—a5, d4—e3; 10. Da5—e1 geschehen, nicht aber 9. Dd8—g5. wegen d4—c3; 10. Dg5—c1, a3—b2; 11. Dc1×a3, c3—d2. Endlich käme nach 6. Dh8—d4, e7—d6 auch 7. Dd4—b6, d6—e5; 8. Db6—e3 in Betracht.

II.

1. h8—g7

2. Dd8—h4 a5—b4

3. Dh4—d8 b4—c3

Falls h6—g5, so 4. Dd8×h4, b4—c3; 5. Dh4—e1, g7—f6;

6. De1×a5, f6—e5; 7. Da5—c7, e5—d4; 8. Dc7—b6 etc.

4. Dd8—a5 g7—f6

Wegen f8—e7 sehe man die Ausführung unter dem 7. Zuge auf Seite 48 links oben.

5. Da5×e1 h6—g5

Über f6—e5 sehe man die Veränderung.

6. De1—g3

Auf 6. De1—c3 folgt g5—f4;

7. Dc3×h8, f4—e3.

6. g5—h4

7. Dg3—b8 f8—e7

8. Db8—h2

Ein Fehler wäre 8. Db8—f4 wegen f6—g5; 9. Df4×h6, h4—g3; 10. Dh6—e3, g3—h2; 11. De3—g1, e7—d6; 12. a1—b2, d6—c5; 13. Dg1×a7, h2—g1D; 14. b2—c3, Dg1—h2; 15. c3—d4, Dh2—d6; 16. Da7—b8, Dd6—f8 etc.

8. f6—e5

9. Dh2×d6×f8 h4—g3

10. Df8—c5 g3—h2

11. Dc5—g1 zum Gewinn von Weiß.

Veränderung.

5. f6—e5

6. De1—g3 e5—d4

7. Dg3—f2 d4—c3

8. Df2—e1 h6—g5

9. De1×a4 g5—f4

10. Da5—b6 f4—g3

Falls f8—e7, so 11. Db6—d8,

e7—d6; 12. Dd8—b6, d6—e5;
13. Db6—f2 etc.; — falls aber
f8—g7, so 11. Db6—f2, g7—f6;
12. a1—b2, f6—g5; 13. b2—c3,
g5—h4; 14. c3—b4, f4—g3;
15. Df2—d4, g3—h2; 16. Dd4
—g1, h4—g3; 17. Dg1—a7, h2
—g1D; 18. b4—c5, Dg1×b6;
19. Da7×d4, g3—h2; 20. Dd4
—g1 und Weiß gewinnt.

11. a1—b2 g3—h2

12. Db6—g1 f8—e7

13. b2—c3 e7—f6

14. c3—d4 f6—g5

15. d4—c5 g5—f4

16. c5—d6 f4—g3

Falls f4—e3, so 17. Dg1×d4,
h2—g1D; 18. Dd4—a7, Dg1—
h2; 19. Da7—b8 u. Weiß gew.

17. d6—c7 g3—f2

18. Dg1×a7 h2—g1D

19. c7—b8D Dg1—h2

20. Da7—g1 zum Gewinn
von Weiß.

D) Stellung: Diagr. Nr. 143.

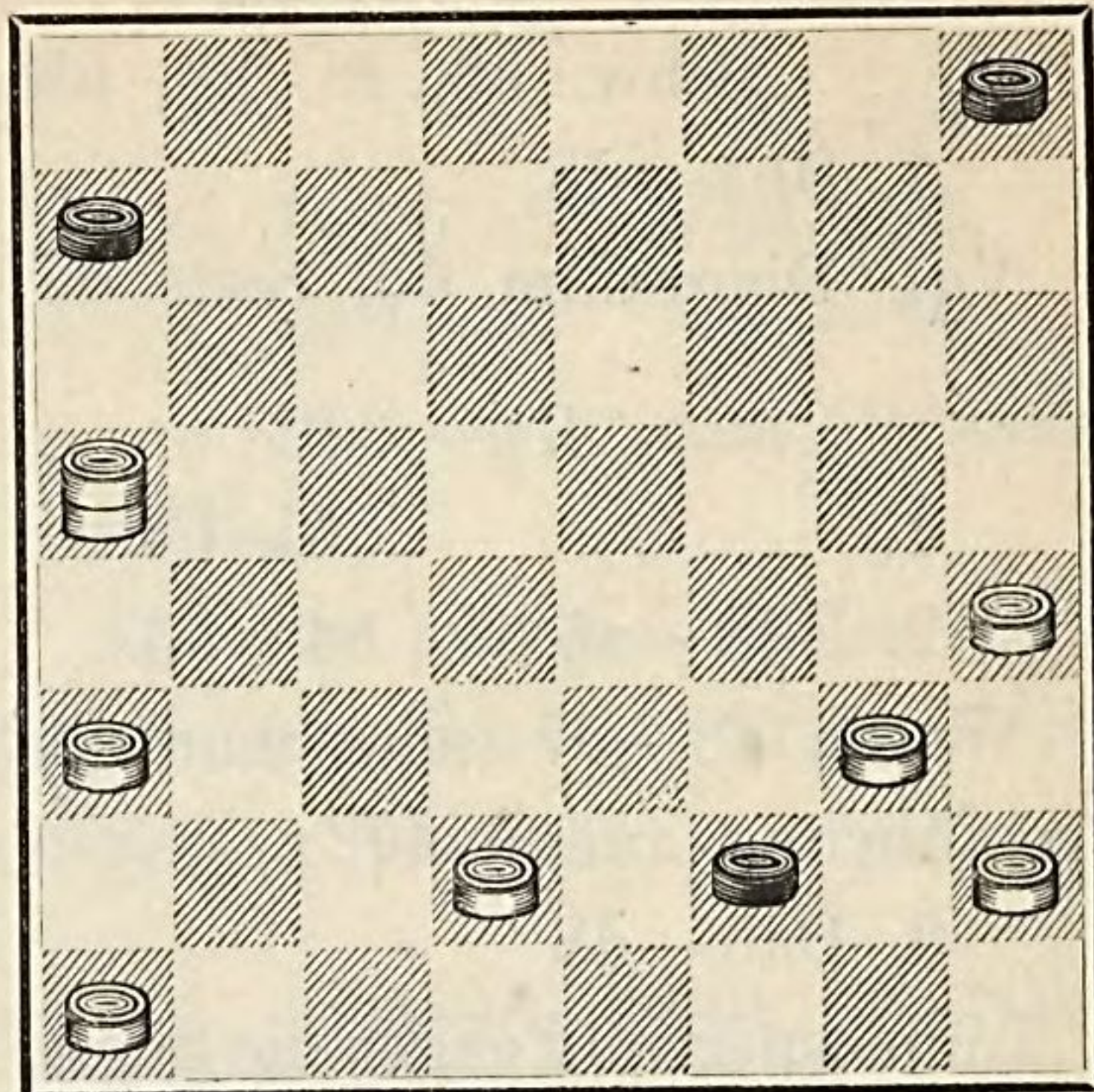
Aus dem auf S. 96 r. M. ab-
gebrochenen Spiele ergibt sich
nach dem 22. Zuge von Weiß
folgende Stellung (Nr. 143).

(Diagramm 143.)

22. f2—g1D

Ein Fehler wäre f2—e1D, wor-
auf Weiß durch 23. d2—c3, De1
×b4; 24. Da5×c3 alsbald den
Sieg erzwingt. Über h8—g7 sehe
man die Veränderung.

Schwarze Partei. Nr. 143.



Weiße Partei.

23. a3—b4 a7—b6

Auf andere Züge von Schwarz
gewinnt Weiß durch 24. b4—
c5 etc.

24. Da5×d8 Dg1—a7

Falls Dg1—d4, so 25. d2—c3.

25. d2—c3 Da7—e3

Auf h8—g7 entscheidet gleich-
falls 26. b4—c5; — falls aber
Da7—b8, so 26. g3—f4.

26. b4—c5 De3×a7

27. Dd8—b6 Da7×d4×b2

28. a1×c3 zum Gewinn
von Weiß.

Veränderung.

22. h8—g7

23. Da5—d8 g7—h6

24. Dd8—a5 h6—g5

25. h4×f6 f2—g1D

26. f6—g7 Dg1—f2

27. g3—h4 Df2—d4

Falls Df2—c5, so 28. g7—
f8D etc.

28. d2—c3 Dd4×h8
 29. Da5—d8 Dh8×b2
 30. a1×c3 zum Gewinn
 von Weiß.

E) Stellung; W. b4, d4. f4.
 Schw. c7, Da1.

An diesem Falle soll, nachdem die bisherigen Beispiele den siegreichen Kampf der Dame gegen einzelne feindliche Steine behandelt haben, gezeigt werden, wie sich unter Umständen einzelne Steine gegen eine feindliche Dame verteidigen können, um das Spiel für ihre Partei noch zu retten.

1. d4—c5

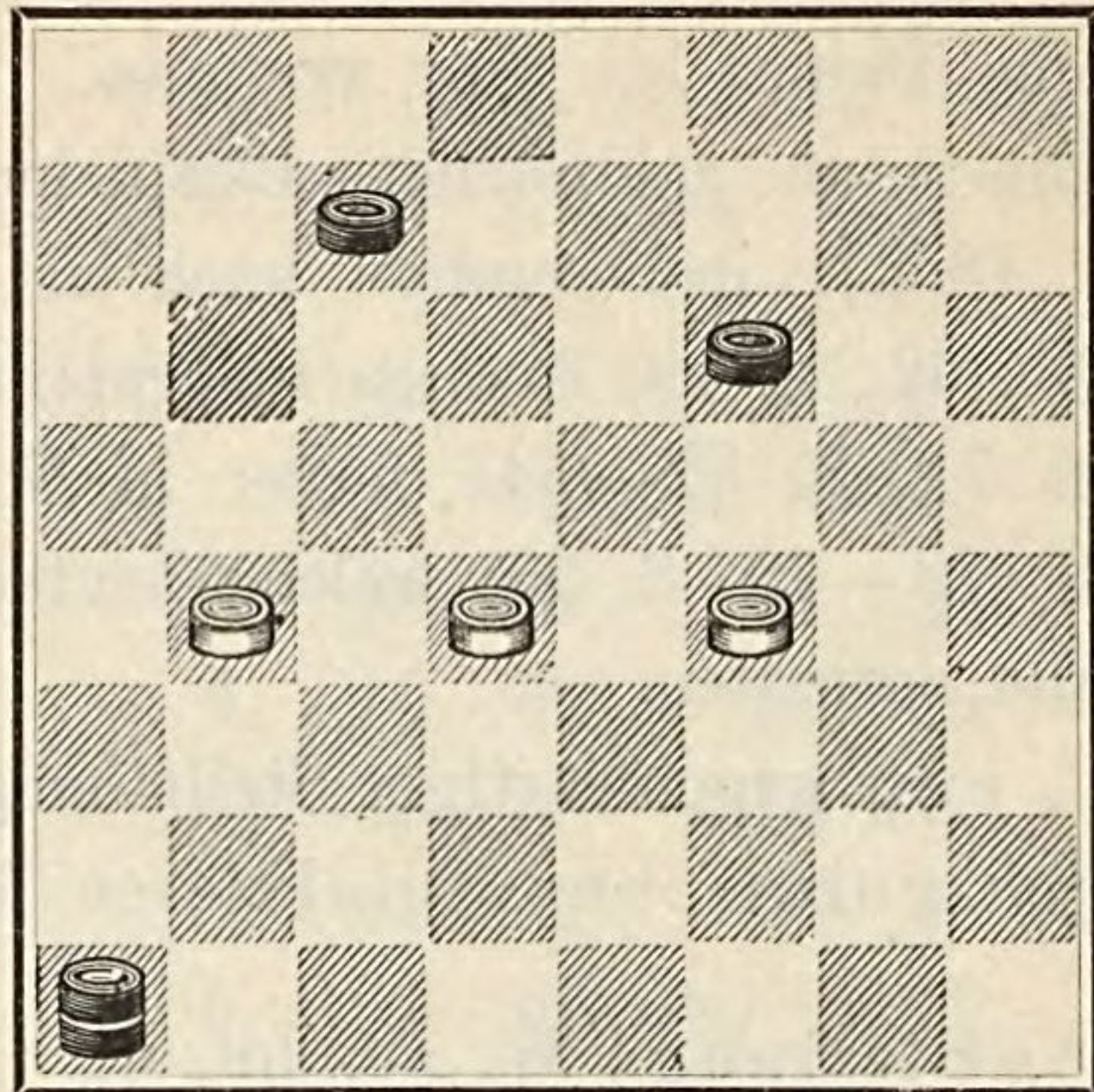
Bei 1. f4—e5 könnte die schwarze Dame nach Zerstreuung der weißen Steine durch das Opfer c7—d6; 2. e5×c7 mittels Da1×e5×b8 den Gewinn erzielen.

1. Da1—d4
 2. b4—a5 Dd4×a7
 3. f4—e5 Da7—d4
 4. a5—b6 c7×a5
 5. e5×d6, oder
 4. Dd4×a7

5. e5—f6 u. Weiß kommt in beiden Fällen mit seinem Steine in die Dame.

Wir kehren nun zur ursprünglichen Stellung zurück und setzen auf f6 noch einen schwarzen Stein hinzu, woraus sich Stellung Nr. 144 ergibt.

Schwarze Partei. Nr. 144.



Weiße Partei.

Auch in diesem Falle vermag Weiß bei vorsichtiger Führung seiner Steine das Remis zu erreichen.

1. d4—c5 Da1—d4
 2. f4—e5 Dd4×a7
 3. e5×g7 oder
 1. Da1—b2
 2. b4—a5 Db2—c1
 3. f4—e5

Es wäre ein Fehler von Weiß, sogleich 3. c5—b6 zu spielen, weil dann Schwarz durch Dc1×g5; 4. b6×d8D, Dg5—h4; 5. Dd8×g5, Dh4×d8 gewinnen kann.

3. f6×d4
 4. c5—b6 c7—d6
 5. b6—a7 Dc1—g5
 6. a7—b8D Df4—e5

Falls Df4—h2, so 7. Db8×e5×c3.

7. a5—b6 und Weiß hält das Spiel remis.

Wie in gewissen Stellungen einzelne Steine gegen die feindliche Dame den Sieg erringen, haben wir bereits im achten Abschnitt an zahlreichen Beispielen (z. B. Nr. 47, S. 42; Nr. 49, S. 43 ff.), insbesondere auch an der sogenannten Damenschlagfalle (Nr. 62, S. 49) kennen gelernt; man vergleiche die Fälle in Nr. 68 bis 71, S. 52—54, ferner in Nr. 75—77, S. 55—56, endlich in Nr. 78—79, S. 59, welche letztere den Fall einer doppelten Schlagfalle enthalten.

An gegenwärtiger Stelle mögen nun noch einige Ausführungen nach polnischer Spielweise folgen.

A) Stellung: W. a3, b6, c1.

Schw. f4.

1. c1—d2 f4—g3
2. d2—e3 g3—h2
3. a3—b4 h2—g1D
4. b4—c5 Dg1 × d4
5. c5 × e3.

B) Stellung: W. e5, f6, g7.

Schw. a7, b4, b8.

1. g7—f8D b4—c3
 2. Df8—h6 c3—b2
- Falls a7—b6, so 3. f6—g7.
3. Dh6—c1 b2—a1D
 4. Dc1—d2 nebst
 5. Dd2—c3 D × d4
 6. e5 × c3 u. gew.

C) Stellung: W. d6, h6.

Schw. a5, h8.

1. d6—c7 a5—b4
 2. c7—b8D b4—c3
 3. Db8—f4 c3—b2
- Falls h8—g7, so 4. h6 × f8D, c3—b2; 5. Df8—g7 nebst b2—
- a1D. 6. Dg7—h8. — oder b2—c1; 6. Dg7—h6.

7. Df4—e5

Falsch wäre 4. Df4—c1, b2—a1D; 5. Dc1—g5 wegen h8—g7.

4. b2—c1D

Falls b2—a1, so 5. De5—f6, falls aber h8—g7, so zunächst 5. De5 × a1.

5. De5—f4 Dc1 × g5
6. h6 × f4 h8—g7
7. f4—g5 g7—h6
8. g5—f6 h6—g5
9. f6 × h4.

D) Stellung: W, c7, g3, h4.

Schw. d4.

1. c7—b8D d4—c3
- Falls d4—e3, so 2. g3—f4, e3 × g5; 3. h4—f6.
2. Db8—e5 c3—d2
 3. h4—g5 d2—c1D
- Falls d2—e1D, so 4. De5—f6, De1 × h4; 5. Df6—d8.
4. g3—f4 Dc1—a3
- Falls Dc1—d2, so 5. g5—h6, Dd2 × g5; 6. h6 × f4.

5. De5—b2 Da3 × c1
 6. g5—h6 Dc1 × g5
 7. h6 × f4.

E) Stellung: W. a1, b4, g7.
 Schw. f4.

1. g7—f8D f4—e3
 Falls f4—g3, so 3. Df8—c5,
 g3—h2; 3. Dc5—g1.
 2. Df8—h6 e3—f2
 3. Dh6—e3 f2 × d4
 4. b4—c5 d4 × b6
 5. a1—b2.

F) Stellung: W. d2, f2, f4, h2.
 Schw. d4, Db4.

1. h2—g3 Db4 × e1
 2. f4—e5 d4 × f6
 3. g3—h4 De1 × g3

4. h4 × f2 f6—g5
 Falls f6—e5, so 5. f2—e3.
 5. f2—g3 etc.

G) Stellung: W. c1, g1, g5, h2.
 Schw. e5, Dh6.

1. g5—f6 e5 × g7
 2. g1—f2 g7—f6
 3. f2—e3 Dh6 × d2
 4. c1 × e3 f6—e5 (g5)
 5. h2—g3 etc.

H) Stellung: W. b2, c1, d2, e3,
 g1, h2.

Schw. a3, h4, Df6.

1. g1—f2 Df6 × a1
 2. f2—g3 h4 × f2 × d4
 3. d2—c3 d4 × b2
 4. h2—g3.

3. Damen gegen Damen.

In den Endspielen, welche beiderseits lediglich Damen, ohne Steine, enthalten, stimmt die gewöhnliche Spielweise durchaus mit der polnischen Spielweise überein. Der einfachste Fall, dass jede Partei nur noch eine Dame hat, macht das Spiel ohne weiteres unentschieden, da hier der eine Spieler nur infolge eines Versehens des Gegners, welcher seine Dame zum Geschlagenwerden stellt oder stehen läßt, gewinnen könnte. Um eine solche Möglichkeit zu vermeiden, braucht man die Dame jemalig nur auf Randfelder zu stellen oder im Falle sie die lange Diagonale inne hat, abwechselnd von einem Eckfelde in das andere zu ziehen.

Auch zwei Damen gegen eine vermögen bei vorsichtigem Spiele des Gegners (vgl. Seite 22 links unten) nicht zu gewinnen, wenn der Gegner jeder Drohung eines Abtausches ausweicht,

Beispiele.

A) Stellung: W. Db8, h8.

Schw. De1.

1. Dh8—f6 De1—h4

2. Df6—d8 Dh4—e1

3. Db8—e5 De1—a5

Falls De1—h4, so 4. De5—f6,
Dh4 × e7; 5. Dd8—f6.

4. De5—d4 Da5—e1

5. Dd8—a5 De1—h4

Besser wäre De1—g3.

6. Dd4—b6 Dh4—e1

Besser wäre Dh4—f6.

7. Db6—d8 De1—h4

Entscheidender Fehler.

8. Da5—e1 zum Gewinn
von Weiß.

B) Stellung: W. Dc3, f6.

Schw. Dg3.

1. Dc3—d4 Dg3—e5

Der Versuch von Schwarz, die
Brillenstellung zu nutzen, erweist
sich hier geradezu verderblich.

2. Dd4—c3 De5 × h8

3. Dc3—a1 oder

2. . . . , De5 × a1

3. Df6—h8 und in beiden
Fällen hat Weiß das entscheidende
Tempo.

In dem Kampfe von drei Damen gegen eine Dame kommt es darauf an, die soeben vorgeführten verderblichen Züge der einzelnen Dame geradezu herbeizuführen, d. h. durch Aufopferung einer eigenen Dame zu erzwingen, um hierauf durch Abtausch einer zweiten Dame die feindliche Dame zu erobern. Als einfachste Fälle bieten sich zunächst die folgenden drei ersten Beispiele, denen sich noch einige andere in weiterer Ausführung anschließen.

A) Stellung: W. Db8, e1, e5.

Schw. Dc5.

1. De1—f2 Dc5 × g1

2. Db8—a7 Dg1—h2

3. De5—b8 Dh2—g1

4. Db8—h2.

B) Stellung: W. Db6, c7, e5.

Schw. Dh4.

1. Dc7—d8 Dh4—e1

2. Db6—a5 De1—f2

3. De5—g3 Df2 × h4

4. Da5—e1.

C) Stellung: W. Dc3, d6, f6.

Schw. Db6.

1. Dd6—c5 Db6 × d4 × a1

2. Df6—h8 oder

1. Db6 × d4 × h8

2. Dc3—a1.

D) Stellung: W. Dc3, g3, h2.

Schw. Db6.

1. Dc3—a5 Db6—g1

Falls Db6—a7, so 2. Dh2—
g1, Da7—b8; 3. Dg3—h2, Db8
—a7; 4. Da5—b6.

2. Da5—b6 Dg1 × a7
 3. Dh2—g1 Da7—b8
 4. Dg3—h2 Db8—a7
 5. Dh2—b8.

E) Stellung: W. De5, h2, h4.
 Schw. Db6.

1. Dh2—g1 Db6—a5
 2. Dh4—e1 Da5—d8
 3. Dg1—b6 Dd8 × a5
 4. De5—c3 etc.

F) Stellung: W. Da3, c5, h4.
 Schw. Dd2.

1. Da3—c1 Dd2—a5 (c3)
 Falls Dd2—e1, so 2. Dc5—f2;
 falls aber Dd2—h6, so 2. Dc5—e3.
 2. Dc1—d2 Da5 × e1
 3. Dc5—f2 etc.

G) Stellung: W. Db2, c3, d4.
 Schw. Dh6.

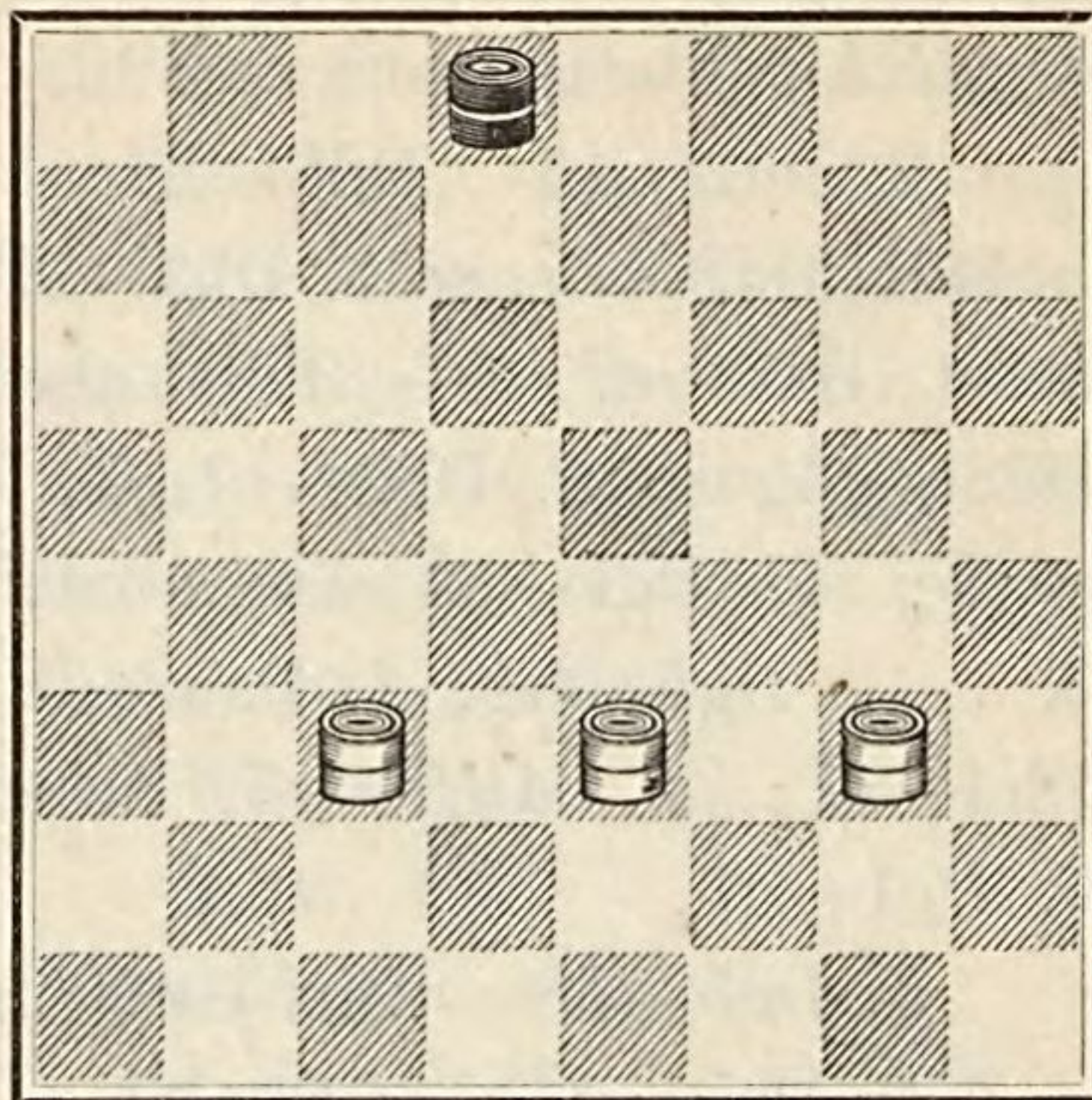
1. Db2—c1 Dh6—f8
 2. Dd4—e3 Df8—a3
 Falls Df8—e7, so 3. Dc3—f6.
 3. De3—h6 Da3—f8
 4. Dc3—b4 Df8 × a3
 5. Dh6—f8.

H) Stellung: W. Da3, c3, g7.
 Schw. Da5.

1. Da3—b4 Da5—d8
 2. Dc3—e7 Dd8 × f6 × a1
 3. Dg7—h8.

Als maßgebende Proben für die allgemeine Behandlung des Kampfes zwischen drei Damen und einer Dame mögen noch folgende zwei Fälle dienen.

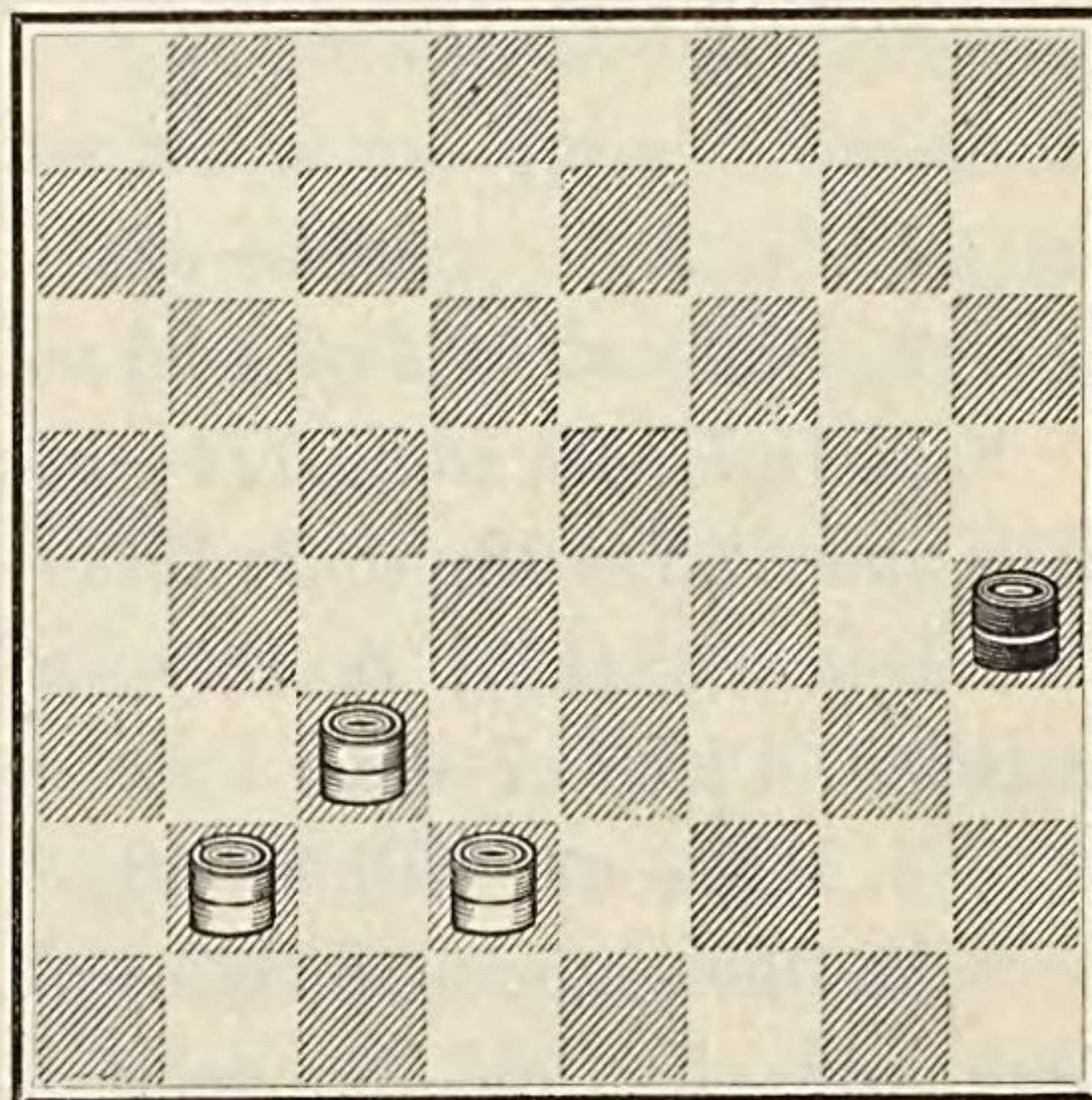
Schwarze Partei. Nr. 145.



Weiße Partei.

1. Dc3—e1 Dd8—a5
 Falls Dd8—e7 oder Dd8—f6,
 so 2. De3—g5; falls aber Dd8
 —h4, so 2. De3—g1.
 2. Dg3—h4 Da5—c7
 Falls Da5—d8, so 3. De1—a5.
 3. De3—b6 Dc7 × a5
 4. Dh4—d8.

Schwarze Partei. Nr. 146.



Weiße Partei.

1. Dc3—e5 Dh4—d8

Über andere Züge sehe man die Veränderung und vergleiche

die Aufgabe 4 auf S. 184, sowie deren Ausführung auf S. 190.

2. Dd2—a5 Dd8—h4

Falls Dd8—e7, so 3. Db2—a3 nebst Da3—e7; — falls aber Dd8—g5, so 3. Db2—c1, Dg5—e7; 4. Dc1—a3 etc., oder 3., Dg5—h4; 4. Da5—d8, Dh4—e1; 5. De5—g3 nebst 6. Dc1—g5.

3. Da5—d8 Dh4—e1 (f2)

4. De5—g3 D×h4

5. Db2—f6 Dh4×e7

6. Dd8×f6.

Veränderung.

I.

1. Dh4—e1

2. De5—g7 De1×c3×a1

3. Dg7—h8.

II.

1. Dh4—f2

2. Dd2—e3 etc.

III.

1. Dh4—e7

2. Db2—a3 De7—h4

Falls De7—f8, so 3. Dd2—h6; falls aber De7—d8, so 3. Dd2—a5, Dd8—g5 (h4); 3. Da3—e7 nebst 5. De5—c7 etc.

3. Dd2—e1 Dh4—d8

Falls Dh4—g5, so 4. Da3—c1, Dg5—d8; 5. Dc1—g5 nebst 6. De5—g3 etc.

4. De1—a5 Dd8—g5 (h4)

5. Da3—e7 nebst

6. De5—c7 etc.

Wie unter Umständen drei Damen selbst über zwei Damen des Gegners den Sieg erreichen können, möge folgendes Beispiel zeigen.

Stellung: W. Dc1, d8, e3.

Schw. Da5, e1.

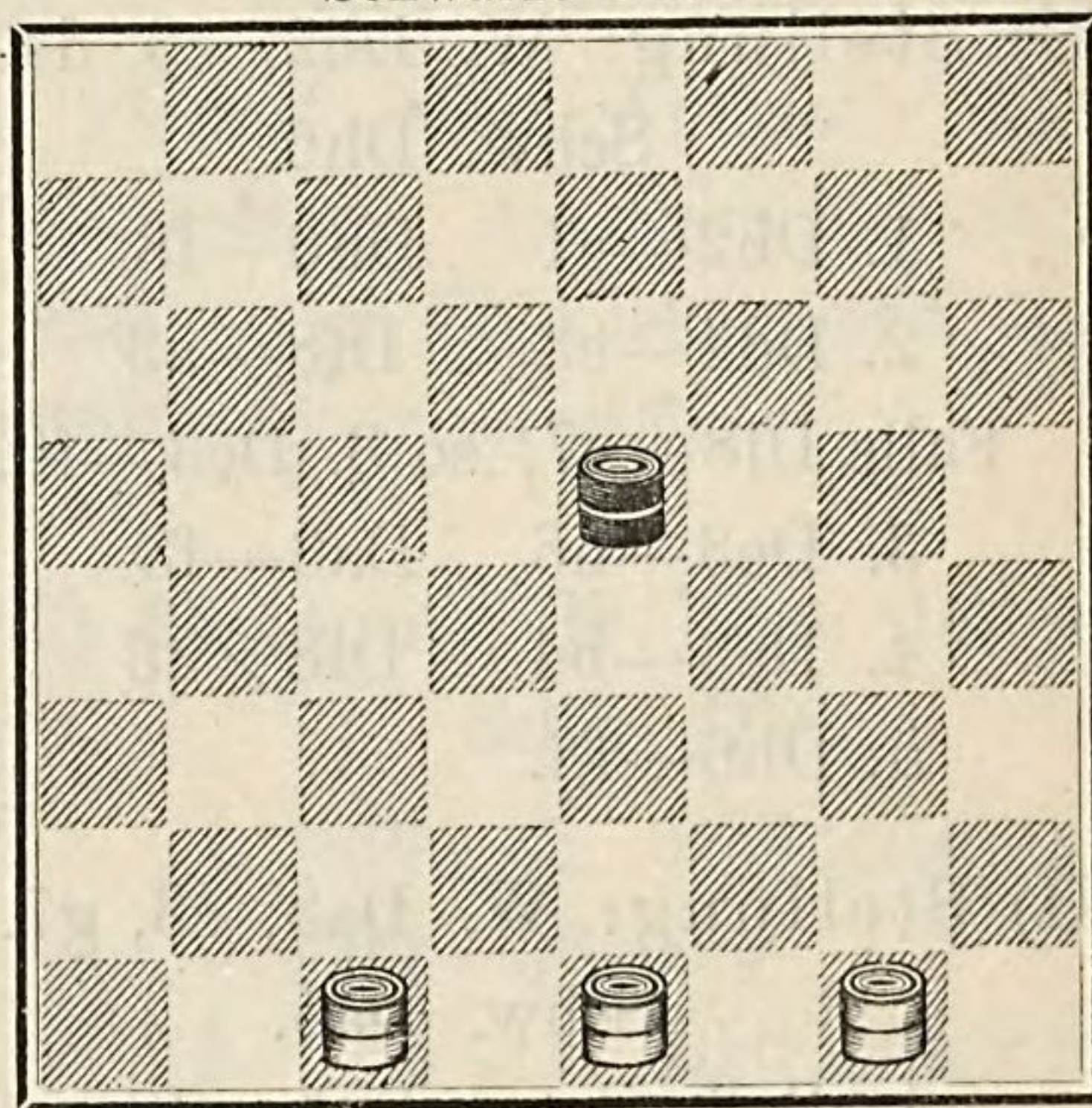
1. Dc1—d2 De1×c3 (b4)

2. De3—b6 Da5×c7

3. Dd8×a5×d2.

Anderseits vermögen drei Damen die eine feindliche des Gegners nicht zu überwältigen, wenn es letzterem gelingt, mit seiner Dame die Diagonale einzunehmen und etwaigen Schlagfallen vorsichtig auszuweichen.

Schwarze Partei. Nr. 147.



Weiße Partei.

1. Dc1—e3 De5—h8

Die schwarze Dame könnte hier auch die Felder f6 und g7 einnehmen; falsch aber wäre ihre Bewegung in die unteren Felder der langen Diagonale, nach b2

oder a1, weil hierauf Weiß durch 2. De1—c3 gewinnen würde.

2. De1—h4

Jetzt muß, da nun Dh4—f6 droht, die schwarze Dame nach den unteren Feldern der langen Diagonale entweichen, und dasselbe Spiel kann sich nach Belieben wiederholen:

2. Dh8—a1

3. Dh4—e1 Da1—f6

4. De1—g3 Df6—c3

5. Dg3—e1 Dc3—g7

u. s. w.

Man sieht, daß hier offenbar dem Weißen noch eine treibende Kraft fehlt, um die feindliche Dame an beiden Gegenden, sowol von den oberen als den unteren Feldern, der Diagonale, in die Schlagfalle hineinzuziehen. Hätte Weiß in der Stellung Nr. 147 noch eine vierte Dame, z. B. auf dem Felde h6 stehen, so würde er durch

1. Dh6—e3

nun die in der langen Diagonale sich bewegende Dame unbedingt erobern.

1. De5—a1

2. Dc1—b2 Da1 × d4 × f2

3. Dg1 × e3, oder

1. De5—f6 (g7, h8)

2. De1—h4 oder auch

2. Dc1—b2 Df6 × a1

3. De1—c3 u. s. w.

Es erhellt hieraus, daß vier

Credner, Das Damespiel.

Damen gegen eine Dame, selbst bei der günstigsten Postierung der letzteren, nämlich innerhalb der langen Diagonale, genügen, um den Sieg zu erreichen.

Die einfachste Stellung für letzteren Zweck ist mit folgender Postierung gegeben:

W. Da7, b8, g1, h2.

Schw. Da1.

Weiß zieht nun

1. Db8—f4

und droht, wenn z. B. Da1—b2 oder Da1—c3 geschieht, die Schlagfalle 2. Da7—d4. Entweicht aber die schwarze Dame in die obere Eckgegend, also z. B.

1. Da1—f6,

so folgt nun

2. Dg1—d4 Df6 × a1

3. Da7—d4 zum Gewinn von Weiß.

Als Normalstellung der vier Damen gegen die eine feindliche Dame empfiehlt sich aber überhaupt folgende Postierung:

W. Db8, d6, e3, g1.

Die schwarze Dame mag hier auf welchem Felde immer stehen, so wird sie von Weiß in wenigen Zügen erobert werden.

Im praktischen Endspiele wird nicht selten der Fall wiederkehren, daß beide Spieler noch eine Dame, der eine aber außerdem noch mehrere Steine hat, welche er, um den Sieg zu erringen,

vorerst in Damen umwandeln muß. Ein Beispiel dieser Art ergibt sich aus der auf S. 44 rechts unten, unter dem 7. Zuge, abgebrochenen Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß:

W. a3, d6, g1, Dh8.

Schw. Dc1.

Schwarz am Zuge.

10. Dc1—f4

11. d6—e7 Df4—g5

12. e7—d8D Dg5—d2

13. Dh8—d4 Dd2—f4

Falls Dd2—e1, so 14. a3—b4,
De1 × a5; 15. Dd4—b6.

14. a3—b4 Df4—b8

15. b4—c5 Db8—f4

Falls Db8—a7, so 16. Dd4—e3.

16. c5—b6 Df4—b8

Falls Df4—c7, so 17. Dd4—f2,
Dc7 × a5; 18. Df2—e1.

17. b6—a7 Db8—d6

18. a7—b8D Dd6—a3

19. g1—h2 Da3—c1

20. h2—g3 Dc1—h6

21. g3—h4 Dh6—c1

22. Dd8—e7 Dc1—h6

23. De7—f8 Dh6—d2

24. Df8—h6 Dd2—b4

25. h4—g5 Db4—e7

26. Dd4—f6 De7—c5

27. Dh6—f8 Dc5—e3

28. g5—h6 De3—a7

29. h6—g7 Da7—e3

30. g7—h8D

Die jetzt erreichte Stellung zeigt, wie der Weiße seine sämt-

lichen Steine in die Dame gebracht hat:

W. Db8, f6, f8, h8.

Schw. De3.

Es kann nun folgen

30. De3—h6

31. Df6—d4 Dh6—d2

32. Df8—d6 Dd2—g5

33. Dd4—g1 Dg5—h6

34. Dh8—d4,

womit die oben erwähnte Normalstellung angebahnt ist.

34. Dh6—g5

Falls Dh6—f8, so 35. Dd6—e7 oder 35. Db8—a7; falls aber Dh6—d2, so 35. Dd4—e3.

35. Dd4—e3 Dg5 × c1

36. Dg1—e3 Dc1 × f4 × c7

37. Db8 × d6, oder auch

35. Dd6—f4 Dg5 × e3 × a7

36. Db8—h2 Da7—b8

37. Dg1—a7 zum Gewinn von Weiß.

In vielen Fällen bedarf es nicht erst der Damierung sämtlicher Steine, sondern die überlegene Partei kann auch schon früher den Sieg mit teilweiser Hülfe der Steine als solcher erreichen. So führt die folgende, aus der Lehre von den Eröffnungen bekannte, Stellung:

W. a1, a3, a5, c1, e1, g1,
f6, h2, h4.

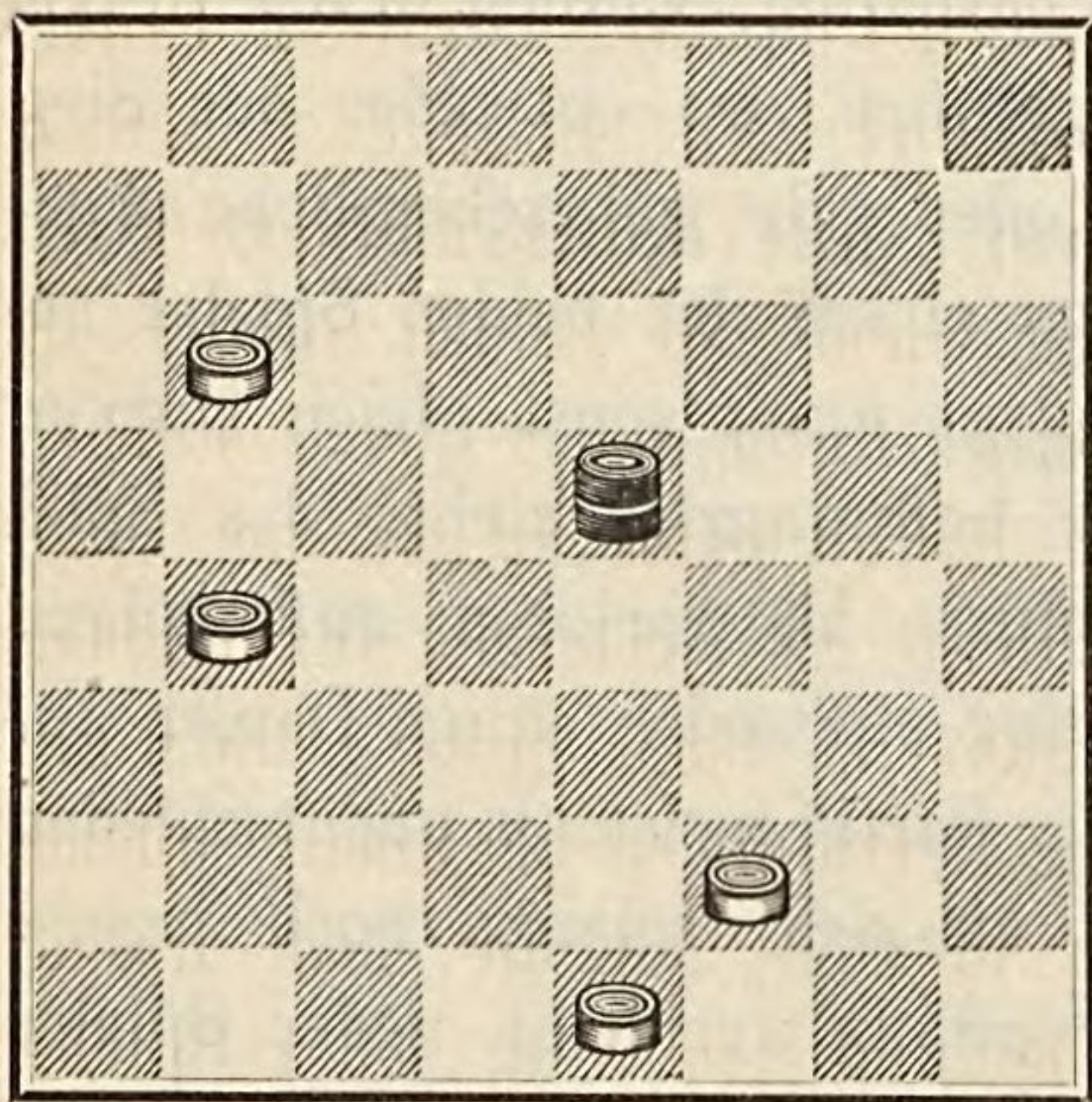
Schw. a7, b8, c3, c7, d6, d8,
e3, f8, h6.

nach den weiteren Zügen

13. h6—g5
 14. f6—g7 f8×h6
 15. h4×f6 d8—e7
 16. f6×d8D e3—d2
 17. c1×e3 d6—e5
 18. Dd8×b6 a7×c5
 19. e3—f4 e5×g3
 20. h2×f4 c5—d4
 21. g1—f2 b8—c7
 22. a3—b4 c7—d6
 23. a5—b6 h6—g5
 24. f4×h6 d6—e5
 25. h6—g7 c3—b2
 26. a1×c3 d4×b2
 27. g7—h8D b2—a1D
 28. Dh8×d4 Da1×e5

zu der Stellung Nr. 148:

Schwarze Partei. Nr. 148.



Weiße Partei.

von welcher aus nun Weiß auf folgende Weise den Gewinn erzielen kann.

29. b6—a7 De5—d4

Falls De5—d6, so 30. b4—a5, Dd6—c5; 31. f2—g3, Dc5

—d6; 32. a7—b8D, Dd6×h2; 33. e1—f2, Dh2—g1; 34. Db6—a7.

30. f2—g3 Dd4—e5

31. g3—h4

Unrichtig wäre 31. a7—b8D, De5×h2; 32. e1—f2, Dh2—g1; 33. Db8—a7 wegen Dg1×c5×a3.

31. De5—d6

32. b4—a5 Dd6—b8

33. a5—b6 Db8—e5

34. a7—b8D De5—f6

35. b6—a7

Ein Fehler wäre 35. b6—c7, wegen Df6—d8.

Eine Verrechnung wäre 35. h4—g5, Df6×h4; 36. Db8—g3, weil nun Schwarz beide Steine durch Dh4×f2×a7 schlagen würde.

35. Df6—d4

36. h4—g5 Dd4—c3

37. g5—h6 Dc3—f6

38. e1—d2 Df6—d4

39. Db8—g3 Dd4—f6

40. a7—b8D Df6—d4

41. Dg3—d6 Dd4—f6

42. d2—e3 Df6—h8

Falls Df6—c3, so 43. e3—d4, Dc3×e5×c7; 44. Db8×d6.

43. Dd6—h2 Dh8—c3

44. Db8—f4 Dc3—f6

45. Dh2—g1 Df6—c3

46. h6—g7 Dc3×h8

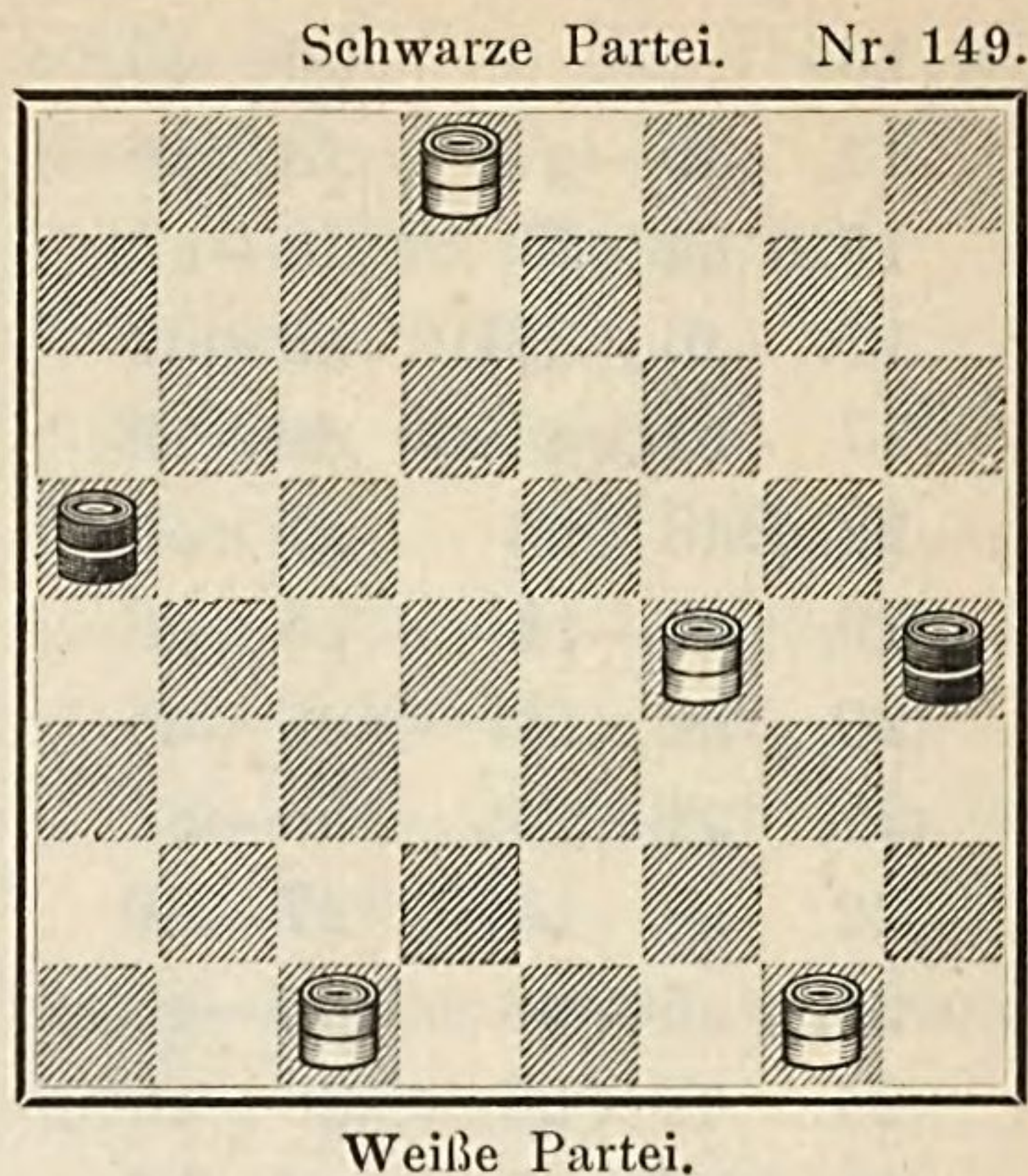
47. Df4—e5 Dh8×d4×f2

48. Dg1×e3.

Zum Schluß der Endspiele möge hier noch ein Beispiel stehen, wie vier Damen auch gegen zwei Damen den Gewinn erzielen können.

(Diagramm 149)

1. Df4—g3 Dh4 × e1
Falls Dh4 × f2, so 2. Dg1 × b6.
2. Dc1—d2 De1 × b4
3. Dg1—b6 Da5 × c7
4. Dd8 × a5 × c3.



12. Ganze Partien.

Vollständige oder ganze Partien, welche einen wirklichen Spielverlauf von Anfang bis zum Schluß enthalten, werden in der Praxis gewöhnlich bis zu einem Punkte geführt, wo entweder der Sieg für eine Partei zweifellos erscheint oder jede wahrscheinliche Aussicht schwindet, daß der Gewinn von einem der beiden Spieler erreicht werde. Im ersteren Falle pflegt unter sonst gleich starken Spielern der Gegner, dessen Partie hoffnungslos steht, das Spiel noch vor seinem wirklichen Abschlusse als verloren aufzugeben. In dem anderen Falle, wenn z. B. nur eine oder einige Damen auf beiden Seiten übrig bleiben, wird die Partie meist als unentschieden (remis) abgebrochen. Indessen hat an sich, solange noch irgend eine Hoffnung auf eine günstige Wendung verbleibt, jeder Spieler den berechtigten Anspruch auf weitere Fortsetzung. Um jedoch für derartige Fälle in der Praxis ein unnützes Hin- und Herziehen zu vermeiden, haben verschiedene Spielordnungen eine begrenzte Zügereihe vorgeschrieben, mit deren Ablauf das Spiel bei noch nicht erreichter Entscheidung als remis endgültig abzubrechen ist.

Die Anzahl dieser Schlußzüge ist nicht überall gleichmäßig, sondern bald auf 15, bald auf 25 festgesetzt worden. Es empfiehlt sich, an letztgenannter Zahl festzuhalten. Freilich bleibt auch hier-

bei die Frage offen, in welchem Augenblicke des Spieles die Abzählung beantragt werden könne. Um Streitigkeiten hierüber zu vermeiden, befürworten wir die Regel, daß zwar die Abzählung von 25 Zügen, mit deren erfolglosem Ablauf Remis eintritt, in jeder Lage des Spieles begehrt werden dürfe, daß aber bei einem vorkommenden Schlagen während der 25 Züge die Abzählung erlösche. Dagegen steht es dem Spieler frei, alsbald nach eingetretenem Schagfalle den Antrag auf eine neue Abzählung von 25 Zügen zu wiederholen. Bei Ausführung des Antrages übernimmt die Antragspartei selbst die Mühe des Abzählens, worin sie natürlich der Gegner nach Belieben kontrollieren kann.

Wegen sonstiger Regeln für die praktische Partieführung vergleiche man die auf Seite 14 und 15 angeführten Spielgesetze. Als Proben für das praktische Spiel selbst aber, teils nach der gewöhnlichen, teils nach der polnisch-deutschen Spielweise, mögen die nachfolgenden Beispiele dienen, bei deren Nachspielen man die bezüglichen Lehren für den Anfang, die Mitte und das Ende der Partie im Auge behalten wolle.

I. Partien nach der gewöhnlichen deutschen Spielweise.

(Ohne Rückwärtschlagen der Steine.)

Erste Partie.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | g3—f4 | b6—c5 |
| 2. | h2—g3 | a7—b6 |
| 3. | g3—h4 | b6—a5 |
| 4. | f2—g3 | c7—b6 |
| 5. | g1—h2 | b8—a7 |
| 6. | e1—f2 | d8—c7 |

Die bekannte gleichmäßige Eröffnung des rechten Flügels auf beiden Seiten; vgl. Stellung 83 auf S. 62.

7. f4—g5

Besser wäre (vgl. S. 94 links

Mitte) die Fortführung des Spieles mit 7. c3—d4.

7. h6 × f4

8. e3 × g5 c5—b4

Schwarz setzt in dieser Partie das Gleichheitsverfahren bis zum letzten Augenblicke fort, allerdings schließlich nicht zu seinem Vorteile (Seite 93 rechts unten).

9. a3 × c5 d6 × b4

10. b2—a3 b6—c5

11. g3—f4 g7—h6

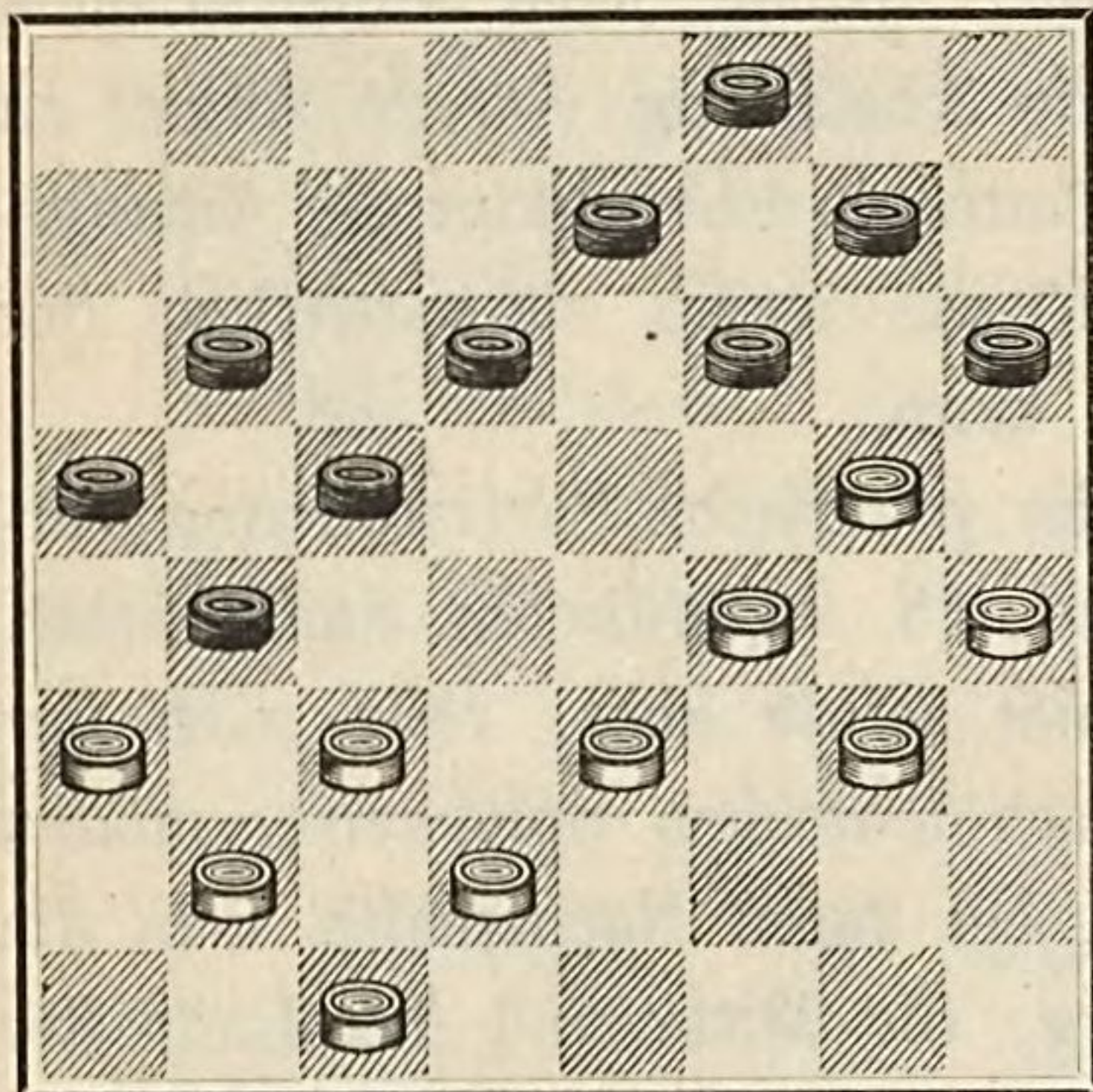
12. a1—b2 h8—g7

13. f2—e3 c7—d6

14. h2—g3 a7—b6

Man bemerke hier wieder die volle Gleichheit in der beiderseitigen Stellung:

Schwarze Partei. Nr. 150.



Weiße Partei.

Nach dem 14. Zuge.

Schwarz konnte im letzten Zuge mit Vorteil von dem Gleichheitsverfahren abweichen, durch 14., d6—e5 (statt a7—b6), mit der Folge: 15. f4 × d6, h6 × f4 × h2; 16. d6—c7, c5—d4; 17. e3 × c5, h2—g1D; 18. c7—d8D, Dg1 × b6; 19. a3 × c5, Db6 × g1; 20. Dd8—c7, Dg1—h2 u. s. w.

15. e3—d4 c5 × e3

16. a3 × c5 × a7 d6—e5

17. f4 × d6 h6 × f4 × h2

18. d2 × f4 e7 × c5

19. a7—b8D h2—g1D

20. f4—g5 c5—b4

21. g5 × e7 f8 × d6

22. Db8 × e5 × h8 b4 × d2

23. c1 × e3 Dg1 × d4 × a1

Die Partie steht hier auch im Endspiel gleich; Schwarz hat das Gleichheitsverfahren bis zur äußersten Konsequenz festgehalten. In der jetzt erreichten Stellung:

Weiß: h4. Dh8

Schwarz: a5. Da1

entscheidet nunmehr das Tempo, welches der Weiße als Anziehender vor dem Schwarzen voraus hat.

24. h4—g5 a5—b4

25. g5—f6 Da1 × g7

26. Dh8 × c3 × a5 zum Gewinn von Weiß.

Zweite Partie.

1. a3—b4 h6—g5

2. b4—a5 g5—h4

3. b2—a3 g7—h6

4. a1—b2 h8—g7

5. a3—b4 h6—g5

6. b2—a3 g7—h6

7. c1—b2 f8—g7

8. e3—d4 d6—e5

9. d2—e3 e7—d6

10. e1—d2 d8—e7

Die von Seite 61 bekannte linke Flügel-Eröffnung; vgl. Stellung 82 auf S. 61 unten.

11. d4—c5 b6 × d4

12. e3 × c5 e5—f4

Schwarz versucht hiermit, das Gleichheitsverfahren auch in dieser Eröffnung festzuhalten (Seite 93

rechts Mitte). Unrichtig wäre e5—d4, dagegen würde mit g5—f4 Schwarz in Vorteil kommen (vgl. S. 92 rechts).

13. g3 × e5 d6 × f4

Besser als f6 × d4, worauf 14. c3 × e5, d6 × f4; 15. c5—b6, a7 × c5; 16. b4 × d6 × f8D, f4—g3; 17. h2 × f4, g5 × e3 × c1D; 18. a3—b4, Dc1 × a3 × c5, Df8 × b4 zum Vorteil des Weißen folgen kann.

14. c5—b6

Weiß könnte hier das Opfer 14. h2—g3 versuchen, um dem Schwarzen nachher eine gleiche Wendung, wie sie jetzt Weiß selbst ausführt, abzuschneiden: 14. h2—g3, f4 × h2; 15. c5—b6, a7 × c5; 16. b4 × d6 × f8D, g5—f4; 17. f2—g3, h4 × f2; 18. g1 × e3 × g5 × e7, h2—g1D; 19. e7—d8D, Dg1—a7; 20. Dd8 × b6, Da7 × e3 × c1 und das Spiel wird unentschieden bleiben.

14. a7 × c5

15. b4 × d6 × f8D

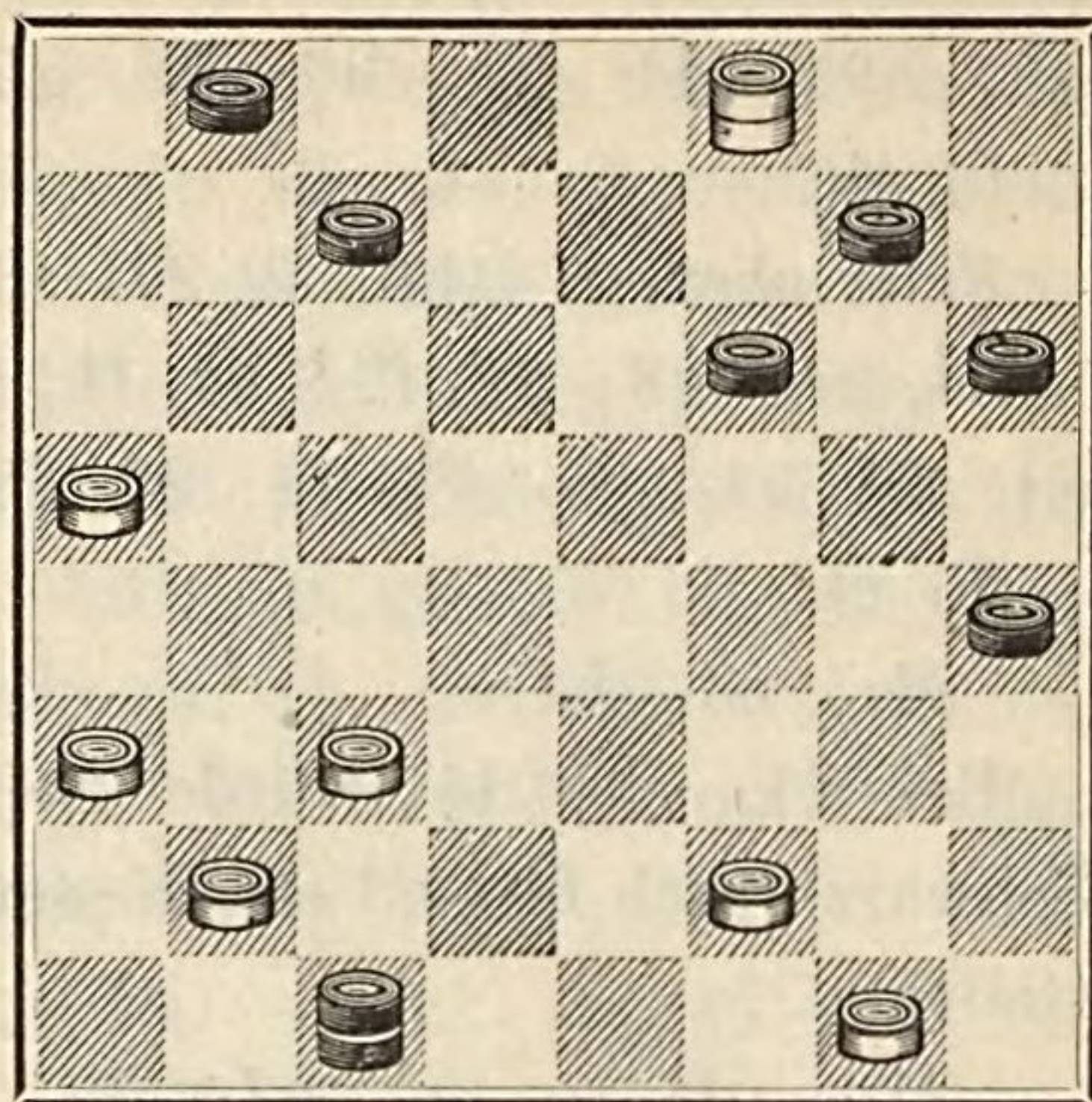
15. f4—g3

16. h2 × f4 g5 × e3 × c1D

(Diagramm 151.)

Das Spiel steht nun wieder auf beiden Seiten durchaus gleich. Beide Parteien haben eine Dame erlangt und besitzen noch je sieben Steine in durchaus gleicher Stellung. Es beginnt jetzt der zweite Teil des Mittelspiels, in welchem

Schwarze Partei. Nr. 151.



Weiße Partei.

Nach dem 16. Zuge.

das Gleichheitsverfahren nur mit großer Vorsicht beiderseits fortgesetzt werden kann.

Auf 17. Df8—c5 z. B. kann Schwarz zwar den gleichen Zug, Dc1—f4, erwidern; wollte nun Weiß mit 18. Dc5—b6 fortfahren, so wird Schwarz das Gleichheitsverfahren (nämlich Df4—g3; 19. Db6 × d8 × g5, Dg3 × e1 × b4; 20. a3 × c5, h6 × f4) mit Vorteil verlassen und durch 18., Df4—h2; 19. Db6 × d8 × g5, h6 × f4 auf Gewinn spielen.

17. a3—b4 Dc1 × a3 × c5

18. Df8 × b4 c7—d6

19. Db4 × e7 × g5 h6 × f4

20. g1—h2

Auf 20. c3—d4 kann f4—g3; 21. f2—e3, g3—f2 nebst f2—e1D folgen.

20. b8—c7

Falls h4—g3, so 21. f2 × h4,

f4—e3; 22. h4—g5, e3—f2; 23. g5—h6, oder g7—h6; 22. g5—f6 etc.

Falls aber g7—h6, so 21. c3—b4, h4—g3; 22. f2×h4, f4—e3; 23. b4—c5, e3—f2; 24. c5—d6 etc.

21. c3—b4

Bei 21. c3—d4 würde sich Schwarz durch f4—e3 etc. besser stellen.

21. g7—f6

22. b4—c5 f6—e5

Auf h4—g3 kann 23. f2×h4, f4—e3; 24. c5—b6 folgen.

23. c5—d6 f4—g3

24. d6×b8D

Falls 24. h2×f4, so e5×g3×e1D.

24. g3×e1D

25. Db8×f4 h4—g3

26. Df4—e3 De1—b4

27. h2×f4 Db4—d6

28. f4—g5 Dd6—f4

29. De3—c1 Df4×h6

30. a5—b6 Dh6—g7

Remis.

Dritte Partie.

1. }
bis } = erste Partie (S. 165).
6. }

7. f4—e5 f6×d4

Aus d6×f4; 8. g3×e5, f6×d4; 9. c3×e5 folgt nur eine Umstellung mit gleicher Fortsetzung.

8. c3×e5 d6×f4

9. g3×e5 c5—d4

Falls e7—f6, so 10. d2—c3, f6×d4; 11. c3×e5, f8—e7; 12. c1—d2, e7—f6; 13. d2—c3, f6×d4; 14. c3×e5, c5—d4; 15. e3×c5, b6×d4; 16. b2—c3, d4×b2; 17. a1×c3, g7—f6; 18. e5×g7, h8×f6; 19. c3—d4 etc.

10. e3×c5 b6×d4

11. d2—c3 e7—f6

12. c1—d2 f8—e7

13. d2—e3

Mit diesem Zuge durchbricht Weiß das vollkommene Gleichheitsverfahren, da nun die Erwiderung e7—d6 wegen 14. e3×c5×e7 nicht empfehlenswert wäre.

13. c7—b6

14. e3×c5 b6×d4

15. a3—b4 h6—g5

16. b4—c5 g5—f4

Falsch wäre g7—h6 wegen 17. e5×g7, h8×f6; 18. c3×e5×g7.

17. e5—d6 f4—e3

Damm bildung beiderseits.

18. d6×f8D e3×g1D

19. c3×e5

Falls 19. Df8×h6, so f6—e5; 20. c5—d6, e5—f4; 21. Dh6×e3×b6, a7×c5; 22. d6—e7, c5—b4; 23. e7—f8D, b4×d2 mit besserer Stellung für Schwarz.

19. Dg1×b6

20. Df8×h6 f6×d4

21. b2—c3 d4×b2

22. a1 × c3 Db6—d8
 23. Dh6—g5 h8—g7
 24. Dg5—h6 Dd8—f6
 25. Dh6 × f8 Df6 × b2
 26. h4—g5 a7—b6
 27. g5—h6 Db2—e5
 Falls Db2—a3, so 28. Df8—g7.
 28. Df8—a3 De5—f6
 29. h2—g3 Df6—e5
 30. g3—h4 De5—a1
 31. h4—g5 Da1—h8
 Remis.

Vierte Partie.

1. }
 bis } = erste Partie (S. 165).
 6. }

7. c3—d4 c5—b4
 8. a3 × c5 d6 × b4
 9. b2—c3 b4—a3

Vgl. Seite 94 oben rechts.

10. a1—b2 e7—d6
 11. f4—g5 h6 × f4
 12. e3 × g5 × e7 d6—c5

Falls d6—e5, so 13. d4 × f6, f8 × d6; 14. f6—e7 etc.

13. f2—e3

Unrichtig wäre die sofortige Damierung 13. e7—d8D, wegen c5 × e3 × g1D; 14. Dd8—g5, f8—e7; 15. Dg5 × d8, b6—c5; 16. Dd8 × b6 × d4, Dg1 × c5 zum Vorteil von Schwarz.

13. f8 × d6

14. g3—f4

Statt dessen könnte Weiß auch

sofort mit 14. h4—g5 vorrücken, z. B. d6—e5; 15. d4 × f6, g7 × e5; 16. e3—d4, c5 × e3; 17. d2 × f4 × d6 × b8D, b6—c5; 18. Db8—f4, c5—b4; 19. Df4—d2, a7—b6 (falls h8—g7, so 20. g5—h6); 20. g5—f6, b6—c5; 21. g3—f4, c5—d4; 22. c3 × e5, b4—c3; 23. b2 × d4, zum Gewinn von Weiß.

14. g7—h6

Falls g7—f6, so f4—g5.

15. h4—g5 h8—g7

16. d4—e5 c5—b4

17. g5—f6 d6—c5

18. f6 × h8D c5—d4

19. e3 × c5 b6 × d4

20. Dh8—f6 d4—e3

21. Df6—h4 c7—b6

22. Dh4—e1 b6—c5

23. e5—f6 h6—g5

24. f4 × h6 c7—b6

25. d2 × f4 b4 × d2

26. De1 × b4 × d6

26. b6—c5

27. Dd6 × b4 a5 × c3 × a1D

28. h6—g7 Da1—d4

29. g7—h8D Dd4 × g7

30. Dh8 × d4 u. Weiß gew.

Fünfte Partie.

1. c3—d4 f6—e5

2. d4 × f6 g7 × e5

3. b2—c3 h8—g7

4. a1—b2 g7—f6

- | | | |
|----|-------|-------|
| 5. | a3—b4 | b6—c5 |
| 6. | b4—a5 | a7—b6 |
| 7. | e3—f4 | c5—b4 |
| 8. | f2—e3 | |

Minder gut wäre 8. b2—a3, mit der Folge: b8—a7; 9. a3 × c5, b6 × d4 × b2; 10. c1 × a3, f6—g5; 11. f2—e3, a7—b6; 12. g1—f2 (falls d2—c3, so e7—f6), b6—c5; 13. g3—h4 (falls d2—c3, so c5—d4; 14. e3 × c5, g5 × e3 × g1D), e5 × g3; 14. h2 × f4, c5—d4; 15. h4 × f6, e7 × g5; 16. e3 × c5 × e7, g5 × e3 × c1D.

- | | | |
|-----|-----------|-------|
| 8. | | b4—a3 |
| 9. | c3—b4 | f6—g5 |
| 10. | b2—c3 | g5—h4 |

Auf e7—f6 würde 11. g3—h4 folgen.

11. f4—g5

Ein Fehler wäre 11. g1—f2 wegen b6—c5; 12. f4—g5, h6 × f4; 15. e3 × g5, c5—d4. Auf 11. e1—f2 folgt ebenfalls zunächst b6—c5, nebst 12. e3—d4, c5 × e3; 13. f2 × d4 × f6, e7 × g5 × e3; 14. d2 × f4, h4 × f2; 15. g1 × e3, d6—e5; 16. f4 × d6, c7 × e5; 17. e3—f4, e5 × g3; 18. h2 × f4, f8—e7; 19. c3—d4, e7—f6 mit gutem Spiele für Schwarz.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 11. | | h4 × f2 |
| 12. | e1 × g3 | h6 × f4 |
| 13. | e3 × g5 | d6—c5 |
| 14. | b4 × d6 | e7 × c5 |
| 15. | g3—f4 | |

Hierdurch entgeht Weiß der Drohung c5—d4; e3 × c5, b6 × d4 × d2.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 15. | | e5 × g3 |
| 16. | h2 × f4 | b8—a7 |

Schwarz könnte auch d8—e7 spielen, nebst 17. g1—f2, e7—f6; 18. g5 × e7, f8 × d6; 19. f4—g5, d6—e5; 20. f2—e3, e5—f4; 21. g5—f6, f4—g3; 22. f6—g7, g3—f2; 23. g7—h8D, c5—b4; 24. e3—f4, b6—c5; 25. f4—g5, c5—d4; 26. c3 × e5, c7—b6; 27. a5 × c7, b8 × d6 × f4; 28. Dh8 × c3 etc.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 17. | c3—b4 | c5—d4 |
| 18. | d2—e3 | d4 × f2 |
| 19. | g1 × e3 | c7—d6 |

Auf d8—e7 kann 20. f4—e5, e7—d6; 21. e5—f6, d6—e5; 22. g5—h6, e5—d4; 23. e3 × c5, b6 × d4; 24. f6—g7, d4—e3; 25. g7—h8D, e3—f2; 26. Dh8—e5, f2—g1D folgen.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 20. | a5 × c7 | d8 × b6 |
| 21. | b4—a5 | b6—c5 |
| 22. | a5—b6 | |

Auch bei 22. g5—f6 kann Schwarz durch c5—b4; 23. f6—e7, b4—c3; 24. e7—d8D, c3—d2; 25. Dd8—e7, d2—e1D; 26. De7 × c5, De1—c3 das Remis erzielen.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 22. | | c5—b4 |
| 23. | b6—c7 | b4—c3 |
| 24. | c7—d8D | c3—d2 |
| 25. | Dd8—e7 | d2—e1D |
| 26. | c1—d2 | De1 × c3 |

27. Da5 × d2 a3—b2
 28. Dd2—c3 b2—c1D
 29. Dc3—e5 d6—c5
 30. g5—h6

Falls De5—d6, so Dc1—a3
 zum Vorteil von Schwarz.

30. c5—b4

31. De5—d4

Falls De5—b8, so Dc1—b2.

31. b4—a3

32. Dd4—e5

Remis.

Sechste Partie.

1. c3—d4 f6—e5
 2. d4 × f6 e7 × g5
 3. g3—h4 g5—f4
 4. e3 × g5 h6 × f4
 5. f2—e3 g7—h6
 6. e3 × g5 h6 × f4
 7. e1—f2 h8—g7
 8. f2—e3 g7—h6
 9. e3 × g5 h6 × f4
 10. g1—f2 f8—g7
 11. f2—e3 g7—h6
 12. e3 × g5 h6 × f4

Vgl. Stellung 31 auf S. 30.

13. h4—g5 d6—e5
 14. g5—h6 c7—d6
 15. d2—e3 f4 × d2
 16. c1 × e3 b6—c5
 17. b2—c3 d8—c7

Man sehe die Bemerkung auf
 S. 33 links.

18. e3—f4

Bei 18. h6—g7 würde sich

Schwarz durch e5—d4; 19. c3
 × e5, d6 × f4 × d2 besser stellen.

18. e5 × g3

19. h2 × f4 d6—e5

20. f4 × d6 c7 × e5

21. h6—g7

Falls 21. c3—b4, so c5—d4;
 22. h6—g7, d4—e3; 23. g7—
 h8D, e5—f4; 24. Dh8—e5, e3
 —d2; 25. De5 × h2, d2—e1D;
 26. b4—c5, De1—b4; 27. Dh2
 —d6, b8—c7; 28. Dd6 × b8,
 Db4 × f8; — oder 24. Dh8—d4,
 e3—d2; 25. Dd4—e3, d2—e1D;
 26. De3 × h6, De1 × a5. In bei-
 den Fällen bleibt das Spiel un-
 entschieden.

21. e5—f4

22. g7—f8D f4—e3

23. Df8 × b4 e3—f2

Falls e3—d2, so 24. Db4—
 a5 etc.

24. Db4—a5 f2—g1D

Remis.

Siebente Partie.

1. }
 bis } = sechste Partie.
 16. }

17. b2—c3 d8—e7

18. e3—f4 e5 × g3

19. h2 × f4 c5—b4

Man sehe die Bemerkung auf
 S. 33 rechts Mitte.

20. c3 × a5 e7—f6

Auf d6—c5 folgt 21. h6—g7,

c5—d4; 22. g7—f8D, d4—c3
oder d4—c3; 23. Df8 × b4 × d2
oder Df8 × c5 × f2 und Weiß ge-
winnt; — ferner 22., e7—
f6; 23. Df8—c5, d4—c3; 24.
Dc5—b4 etc.

21. h6—g7 f6—e5
Falls f6—g5, so 22. f4 × h6,
d6—e5; 23. g7—h8D, e5—f4;
24. Dh8—d4, f4—g3; 25. Dd4
—g1, g3—h2; 26. a3—b4 etc.;
— oder 24., a7—b6; 25.
a5 × c7, b8 × d6; 26. Dd4—g1,
f4—g3; 27. h6—g7, d6—e5;
28. g7—h8D, e5—f4; 29. Dh8
—d4 und Weiß gewinnt.

22. f4—g5 e5—f4
Falls e5—d4, so 23. g7—f8D,
d6—e5; 24. Df8—c5, d4—c3; 25.
Dc5—b4, e5—f4; 26. Db4 × e1.

23. g7—f8D f4—g3
Bei d6—e5 gewinnt Weiß
durch 23. Df8—c5; auch durch
24. Df8—g7.

24. Df8 × c5 g3—h2
25. Dc5—g1 b8—c7
Auf a7—b6 führt 26. a5 × c7,
b8 × d6; 27. a3—b4 zur Ent-
scheidung.

26. a3—b4 c7—d6
Falls a7—b6, so 27. Dg1 ×
a7, h2—g1D; 28. b4—c5 etc.
27. a1—b2 d6—e5
28. b2—c3 e5—f4
29. b4—c5 zum Gewinn für
Weiß.

Achte Partie.

1. }
bis } = sechste Partie.
13. }

14. g5—f6

Man sehe die Bemerkung auf
S. 31 rechts Mitte.

14. d8—e7

Statt dessen kann Schwarz auch
auf einfacherem Wege das Remis
erzielen, durch 14., c7—d6;
15. d2—e3, f4 × d2; 16. c1 × e3,
b6—c5; 17. b2—c3, d8—c7;
18. f6—g7, e5—d4; 19. c3 × e5,
d6 × f4 × d2, oder 18. e3—f4, e5
× g3; 19. h2 × f4, d6—e5; 20.
f4 × d6, c7 × e5; 21. f6—g7, e5
—f4; 22. g7—h8D u. s. w., man
sehe den Schluß der siebenten
Partie.

15. f6 × d8D b6—a5

16. Dd8 × b6 a7 × c5

Schwarz, um einen Stein schwä-
cher, beherrscht doch die Stel-
lung und kann das Spiel unent-
schieden halten.

17. d2—e3

Falls 17. d2—c3, so c5—d4;
— falls aber 17. b2—c3, so a5
—b4; 18. c3 × a5, c5—d4; 19.
d2—e3, d4 × f2; oder 19. d2—
c3, d4 × b2; 20. a1 × c3, f4—
e3 etc.

17. f4 × d2

18. c1 × e3 e5—d4

Statt dessen könnte Schwarz

auch mit a5—b4 das Spiel unentschieden machen.

19. e3—f4 d4—e3

Falls 19. b2—c3, so d4×f2 zum Vorteil von Schwarz.

20. f4—e5 e3—f2

21. e5—d6 f2—g1D

22. d6—e7 c5—d4

Falls b8—c7, so zunächst 23. b2—c3.

23. e7—f8D

Das Spiel bleibt unentschieden.

Neunte Partie.

1. }
bis } = sechste Partie.
12. }

13. d2—e3 f4×d2

14. c1×e3 d6—e5

15. e3—f4

Das sofortige Vorrücken 15. h4—g5 würde dem Gegner seinerseits zu einem Durchmarsch in die Dame mit e5—f4 Gelegenheit geben.

15. e5×g3

16. h2×f4 c7—d6

17. b2—c3

Auf 17. h4—g5 folgt d8—c7; 18. g5—f6, d6—e5; 19. f4×d6, c7×e5; 20. f6—g7, e5—f4; 22. g7—h8D, f4—g3; 22. Dh8—e5, g3—h2; oder 22. Dh8—d4, b6—c5; 23. Dd4×b6, a7×c5.

Falls aber 17. f4—g5, so d6

—e5; 18. g5—f6, e5—f4; 19. f6—g7, f4—e3 u. s. w.

17. b6—c5

Stärker für Schwarz wäre sofort d8—c7; 18. c3—d4, d6—c5; 19. d4—e5, c5—d4; 20. e5—f6, d4—e3; 21. f6—g7, e3—d2; 22. g7—f8D, d2—e1D etc.

18. h4—g5 d8—c7

19. g5—f6 d6—e5

20. f4×d6 c7×e5

21. f6—g7 e5—f4

22. g7—f8D f4—e3

23. Df8×b4 e3—f2

24. c3—d4 f2—e1D

25. Db4—f8 De1—c3

26. d4—c5 Dc3—d4

27. c5—d6 Dd4—f6

28. a3—b4 a7—b6

29. b4—a5 b6—c5

30. a5—b6 c5—d4

31. b6—c7 d4—e3

32. c7—d8D Df6—h4

Durch diesen Fehlzug verliert Schwarz das Spiel; besser wäre Df6—d4.

33. Df8—h6 e3—f2

34. d6—c7 b8×d6

Falls sofort 34. Dh6—g5, so Dh4×e7×c5.

35. Dh6—g5 Dh4—f6

36. Dd8×h4×e1 und Weiß gewinnt.

Zehnte Partie.

1. c3—d4 f6—g5

2. g3—f4 d6—c5

3. h2—g3 g5—h4
4. f4—e5 c5—b4
5. a3 × c5 e7—d6
6. c5 × e7 f8 × d6 × f4 × h2
7. d4—e5 g7—f6
8. e5 × g7 h8 × f6
9. e3—f4 f6—e5
10. f4 × d6 c7 × e5
11. b2—c3 b8—c7
12. a1—b2 c7—d6
13. b2—a3 b6—a5
14. d2—e3 d8—e7
15. e3—d4 e7—f6
16. a3—b4 a7—b6
17. c1—b2 h6—g5
18. d4—c5 b6 × d4
19. f2—g3 h4 × f2
20. g1 × e3 × c5 × e7
20. h2—g1D
21. e7—f8D e5—d4
22. c3 × e5 × g7
22. a5 × c3 × a1D
23. g7—h8D g5—f4
24. e1—d2 Dg1—d4
25. Dh8 × c3 Da1 × d4

Remis.

Elfte Partie.

1. c3—d4 f6—g5
2. g3—h4 g7—f6
3. b2—c3 d6—c5
4. h2—g3 c7—d6
5. g3—f4 d6—e5
6. f4 × d6 g5—f4
7. e3 × g5 h6 × f4
8. d2—e3 f4 × d2

9. c1 × e3 h8—g7
10. f2—g3 g7—h6
11. g3—f4 b6—a5
12. d4 × b6 a7 × c5
13. c3—d4 a5—b4
14. d4 × b6 e7 × c5
15. a1—b2 b8—a7
16. b6—c7 d8 × b6
17. f4—g5 h6 × f4 × d2
18. e1 × c3 × a5 × c7
18. c5—d4
19. c7—d8D f6—g5

Falls f6—e5, so 20. Dd8—c7;
falls aber f8—e7, so 20. h4—g5,
f6 × h4; 21. Dd8 × f6 × c3.

20. h4 × f6 d4—e3
21. f6—e7 f8 × d6
22. Dd8—g5 d6—e5
23. Dg5 × d2 e5—d4
24. Dd2—e3 d4 × f2
25. g1 × e3 u. Weiß gew.

Zwölfte Partie.

1. c3—d4 f6—g5
2. g3—f4 g5—h4
3. f2—g3 h4 × f2
4. e1 × g3 d6—c5
5. g3—h4 e7—f6

Man vergleiche die Bemerkung
zu dem ersten Zuge des Eröff-
nungsspiels auf Seite 29 unten
rechts.

6. b2—c3

Stärker für Weiß wäre 7. f4
—g5, h6 × f4; 8. e3 × g5 × e7,

c5 × e3; 9. d2 × f4, f8 × d6; 10. f4—g5, g7—h6; 11. g5—f6 etc.

6. f8—e7

7. c3—b4

Ein Fehlzug von Weiß, den der Gegner durch eine weitangelegte Kombination meisterhaft ausbeutet. Richtiger wäre 7. a1—b2, c7—d6; 8. f4—g5 u. s. w.

7. b6—a5

8. b4 × d6 × f8D

8. a5—b4

Voropfer zur Abgewinnung der Dame.

9. a3 × c5 d8—e7

10. Df8 × d6

10. c7 × e5 × c3 × e1D

11. c1—d2

Bei diesem Versuche, seinerseits dem Gegner dessen neuerlangte Dame abzugewinnen, übersieht Weiß die entscheidende Wendung des Schwarzen im 12. und 13. Zuge. Sicherer wäre 11. e3—d4 nebst De1—g3; 12. f4—g5, h6 × f4; 13. c5—d6 u. s. w., oder 11., De1—c3; 12. c1—b2, Dc3 × e5 × g3; 13. h2 × f4, b8—c7, wobei Weiß das Spiel wieder ausgleicht; ebenso bei 13., f6—g5; 14. h4 × f6, g7 × e5 × g3 durch 15. c5—d6, h6—g5; 16. d6—e7, g5—f4; 17. e7—d8D, f4—e3; 18. Dd8—h4, e3—f2; 19. g1 × e3, g3—h2 u. s. w.

11. De1 × b4 × d6 × g3

12. h2 × f4 f6—g5

13. h4 × f6 g7 × e5 × g3

14. e3—f4 h8—g7

15. f4—e5 b8—c7

16. a1—b2 a7—b6

17. b2—c3 b6—c5

18. g1—h2 g3—f2

19. h2—g3 f2—e1D

Schwarz gewinnt.

Dreizehnte Partie.

1. c3—b4 f6—e5

2. b2—c3 b6—c5

3. b4—a5 c5—d4

4. e3 × c5 d6 × b4

5. a3 × c5 c7—b6

6. a5 × c7

6. d8 × b6 × d4 × b2

7. a1 × c3 a7—b6

8. f2—e3 g7—f6

9. e3—d4 b6—a5

10. d4—c5 e7—d6

11. c5 × e7 f8 × d6

12. e1—f2 b8—c7

13. f2—e3 h8—g7

14. g3—h4 h6—g5

15. c3—d4 e5 × c3 × e1D

16. g1—f2 De1 × g3

17. h2 × f4 × h6 × f8D

17. d6—e5

18. Df8—a3

Bei 18. Df8—d6 könnte Schwarz mit e5—d4; 19. Dd6 × b8, d4 × f2 sein Spiel retten.

18. c7—b6

19. Da3—f8 u. Weiß gewinnt.

Vierzehnte Partie.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 1. | g3—h4 | f6—e5 |
| 2. | e3—d4 | g7—f6 |
| 3. | f2—e3 | e5—f4 |
| 4. | e3 × g5 | h6 × f4 |
| 5. | e1—f2 | f8—g7 |
| 6. | f2—e3 | f6—g5 |
| 7. | h4 × f6 | e7 × g5 |
| 8. | g1—f2 | g7—h6 |
| 9. | f2—g3 | g5—h4 |
| 10. | g3 × e5 | d6 × f4 |
| 11. | e3 × g5 | h6 × f4 |
| 12. | d2—e3 | f4 × d2 |
| 13. | c1 × e3 | c7—d6 |
| 14. | c3—b4 | b6—a5 |
| 15. | b2—c3 | |

Falls b4—c5, so d6 × b4; 16.
a3 × c5, a5—b4 u. s. w.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 15. | | b8—c7 |
| 16. | d4—c5 | c7—b6 |
| 17. | c5 × e7 | d8 × f6 |
| 18. | a1—b2 | h8—g7 |
| 19. | e3—d4 | f6—g5 |
| 20. | d4—e5 | g5—f4 |
| 21. | e5—d6 | b6—c5 |

Eine Verrechnung von Schwarz;
besser wäre f4—e3 u. s. w.

- | | | |
|-----|---------------|-------------------|
| 22. | d6—e7 | c5—d4 |
| 23. | c3 × e5 | a5 × c3 × a1D |
| 24. | e7—d8D | Da1 × f6 |
| 25. | Dd8 × g5 × e3 | und Weiß gewinnt. |

II. Partien nach der polnisch-deutschen Spielweise. (Mit Rückwärtsschlagen der Steine.)

Fünfzehnte Partie.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | f6—e5 |
| 2. | d4 × f6 | g7 × e5 |
| 3. | b2—c3 | h8—g7 |
| 4. | a1—b2 | g7—f6 |
| 5. | e3—d4 | b6—a5 |
| 6. | a3—b4 | h6—g5 |
| 7. | b2—a3 | g5—h4 |
| 8. | d2—e3 | c7—b6 |
| 9. | g3—f4 | e5 × g3 |
| 10. | h2 × f4 | |

In dieser, von S. 73 bekannten Stellung (Nr. 94) kann nun Schwarz, außer den dort erwähnten Verteidigungen, hier für die polnisch-deutsche Spielweise auch

folgende weitberechnete Opfer-
wendung versuchen.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 10. | | f6—e5 |
| 11. | d4 × f6 | e7 × g5 |
| 12. | f4 × h6 | f8—g7 |

Damierungszwang zum Zwecke
nachfolgender Abgewinnung der
vom Gegner erlangten Dame.

- | | | |
|-----|----------|--------------|
| 13. | h6 × f8D | b8—c7 |
| 14. | Df8 × c5 | b6 × d4 × b2 |
| 15. | b4—c5 | |

Diese Vorbereitung, um nach-
her die von Schwarz zu erlan-
gende Dame zu erobern, schlägt
nicht zu Gunsten des Weißen aus.
Einfacher und sicherer wäre nach-

folgende, auf die Nötigung des Gegners zum Rückwärtsschlagen sich stützende Ausgleichung der Spiele: 15. e3—f4, a5 × c3; 16. a3—b4, c3 × a5; 17. c1 × a3, d8—e7; 18. f4—e5 u. s. w.

15. b2—a1D
 16. c1—b2 Da1 × d4 × b6
 17. e3—d4 Db6 × e3
 18. f2 × d4 c7—d6

Durch diesen Gegenzug sichert Schwarz sich den Gewinn des Spieles.

19. d4—c5 d6 × b4

Bei 19. g1—f2 würde Schwarz den Gewinn durch d6—c5; 20. d4 × b6, a7 × c5; 21. f2—g3, h4 × f2; 22. e1 × g3, d8—e7 sicher stellen.

20. a3 × c5 d8—c7
 21. e1—f2 c7—b6
 22. f2—e3 b6 × d4 × f2

Falls 22. c5—d6, so b6—c5; 23. d6 × b4, a5 × c3 und Schwarz gewinnt.

23. g1 × e3 a5—b4
 24. e3—d4

Falls 24. e3—f4, so h4—g3; 25. f4 × h2, b4—c3; 26. h2—g3, c3—b2; 27. g3—f4, b2—a1D.

24. b4—c3
 25. d4 × b2 a7—b6
 26. b2—c3 b6—c5

Schwarz gewinnt.

Sechzehnte Partie.

1. }
 bis } = sechste Partie.
 12. }

13. d2—e3 f4 × d2
 14. c1 × e3 d6—e5

Schwarz könnte auch, wie in dem Spiele auf S. 34—36, hier zunächst d8—e7 ziehen, z. B. mit der Folge: 15. h4—g5, d6—e5; 16. b2—c3, b6—c5; man sehe die Bemerkung auf S. 35 links. Auf 17. c3—b4 folgt dann c7—d6, nicht aber e5—d4, weil hierauf nach 18. b4 × d6 × f8D, d4 × f2 Weiß den vorgedrungenen schwarzen Stein durch 19. h2—g3, f2 × h4 × f6 zurückwerfen kann, um dann mit 20. Df8—h6, c7—d6; 21. Dh6—c1 u. s. w. die feindlichen Steine am Vorücken in die Dame zu hindern.

15. e3—f4 e5 × g3
 16. h2 × f4 d8—e7
 17. f4—g5

Falls 17. f4—e5, so c7—d6; 18. e5 × c7, b8 × d6; 19. h4—g5; d6—e5; 20. g5—h6, e7—f6 und Schwarz hat das bessere Spiel.

17. c7—d6
 18. g5—f6

Minder sicher wäre 18. g5—h6 wegen e7—f6; 19. h4—g5, f6 × h4; 20. h6—g7, h4—g3 etc.

18. e7 × g5
 19. h4 × f6 d6—e5

20. f6 × d4 b6—c5

21. d4 × b6 a7 × c5

22. b2—c3 b8—c7

23. a1—b2

Auf 23. c3—b4 folgt c5—d4
mit gutem Spiele für Schwarz.

23. c7—d6

24. c3—b4 c5—d4

25. b4—a5 d4—e3

Falls 25. b4—c5, so d4 × b6.

26. a5—b6 e3—f2

Bei e3—d2 gewinnt Weiß durch
27. b2—c3, d2 × b4; 28. a3 ×
c5 × e7.

27. b6—a7 f2—g1D

28. a3—b4

Weiß darf noch nicht damieren.
28. a7—b8D, wegen Dg1—h2.

28. Dg1—d4

29. b2—a3 Dd4—e5

30. b4—c5 d6 × b4

31. a3 × c5 De5—b8

32. c5—b6 Db8—e5

33. a7—b8D De5—c3

Remis.

Siebenzehnte Partie.

1. c3—d4 b6—a5

2. b2—c3 f6—g5

3. g3—f4 g5—h4

4. f2—g3 h4 × f2

5. e1 × g3 d6—c5

6. d4 × b6 a7 × c5

7. g3—h4 c7—d6

8. h2—g3 b8—c7

9. a1—b2 g7—f6

10. g1—h2 h8—g7

Falls hier 10. c3—d4, so f8
—g7; 11. d4 × b6, d6—c5; 12.
b6 × d4, f6—g5; 13. h4 × f6, g7
× e5 × c3 × e1D; 14. g1—f2, a5
—b4; 15. a3 × c5, c7—d6; 16.
c5—b6, d6—c5; 17. b6 × d4,
De1—c3; 18. d4—c5, Dc3 × a1;
19. c5—b6, d8—c7; 20. b6 ×
d8 × f6, Da1 × g7 u. Schw. gew

11. c3—d4 a5—b4

12. d4 × b6 c7 × a5

13. a3 × c5 d6 × b4

14. b2—c3 f6—e5

15. f4 × d6 e7 × c5

16. c3—d4 d8—e7

17. d4 × b6 a5 × c7

18. c1—b2 e7—d6

Falls b4—a3, so 19. b2—c3
und der Stein a3 kann doch nicht
nach b2 vorgehen, weil er dort
von dem weißen Steine c3 rück-
wärts geschlagen würde.

19. b2—a3 d6—c5

20. e3—f4 g7—f6

21. f4—g5 h6 × f4

22. g3 × e5 × g7 f8 × h6

23. h2—g3 c7—d6

24. g3—f4 b4—c3

Schwarz hat keinen besseren
Zug.

25. d2 × b4 c5—d4

26. h4—g5

Stellung: a3, b4, f4, g5.
d4, d6, h6.

26. d4—e3

Durch diese Nötigung des Gegners zum Rückschlagen rettet Schwarz die Partie.

27. f4 × d2 h6 × f4
 28. b4—c5 d6 × b4
 29. a3 × c5 f4—g3
 30. c5—d6 g3—f2
 Falls 30. d2—e3, so g3—h2.
 31. d6—c7 f2—e1D
 32. d2—e3 De1—c3
 33. e7—d8D
 Remis.

Achtzehnte Partie.

1. c3—d4 f6—g5
 2. b2—c3 d6—c5
 3. a1—b2 g5—h4
 4. g3—f4 c7—d6
 5. f2—g3 h4 × f2
 6. e1 × g3 b8—c7
 7. f4—e5 d6 × f4
 8. g3 × e5 g7—f6
 9. e5 × g7 h8 × f6
 10. h2—g3 h6—g5

Auf f6—g5 können sich folgende Fortsetzungen ergeben:

- a) 11. g3—h4, g5—f4; 12. e3 × g5, h6 × f4; 13. a3—b4, c5 × a3; 14. d4—c5, b6 × d4; 15. c3 × e5 × g3 u. s. w.; — b) 11. g3—h4, e7—f6; 12. g1—h2, c7—d6; 13. h2—g3, f8—e7; 14. g3—f4, d8—c7; 15. c3—b4, b6—a5; 16. d4 × b6 × d8D, a5 × c3 × a1D; 17. f4—e5, f6 × d4 × f2; 18. h4 × f6, e7 × g5; 19. Dd8

× h4 × e1, in beiden Fällen mit unentschiedenem Spiele.

11. g3—h4 e7—d6
 12. e3—f4 g5 × e3
 13. d4 × f2 f6—e5
 14. d2—e3 e5—d4
 15. c3 × e5 d6 × f4 × d2
 16. c1 × e3 c7—d6
 17. b2—c3 d8—e7
 18. f2—g3 e7—f6
 19. g3—f4 f6—e5
 20. e3—d4 c5 × e3 × g5
 21. h4 × f6 × d4 d6—c5
 22. d4—e5 c5—d4

Die Stellung der sogenannten Brille; man vergleiche die Bemerkung auf Seite 20.

23. c3—b4 d4 × f6
 24. b4—a5 b6—c5
 25. a5—b6 c5—d4
 26. b6—c7 d4—c3

Auf d4—e3 folgt ebenfalls zunächst 27. c7—d8D.

27. c7—d8D f6—e5
 28. a3—b4 c3 × a5
 29. g1—f2 a5—b4
 30. Dd8—a5 b4—a3
 31. Da5—c3 e5—f4
 32. Dc3—a1

Falls 32. Dc3—h8, so f4—e3;
 33. f2 × d4, a3—b2.

Weiß gewinnt.

Neunzehnte Partie.

1. g3—h4 b6—a5
 2. f2—g3 c7—b6
 3. e3—f4 f6—g5

4. h4 × f6 e7 × g5 × e3
5. d2 × f4 g7—f6
6. g3—h4 f8—e7
7. h2—g3 b6—c5
8. g1—h2 c5—b4
9. a3 × c5 d6 × b4 × d2
10. c1 × e3 a7—b6
11. b2—c3 b6—c5
12. a1—b2 b8—c7
13. b2—a3 c7—d6
14. e1—d2 a5—b4
15. c3 × a5 c5—d4

Erzwingung einer Schlagglücke,
auf e3, zum Durchbruch im 17.
und 18. Zuge.

16. e3 × c5 d6 × b4
17. a3 × c5 f6—g5
18. h4 × f6
18. e7 × g5 × e3 × c1D
19. c5—d6 h6—g5
20. d6—c7 d8 × b6
21. a5 × c7 g5—h4
22. c7—b8D h4 × f2
23. h2—g3 f2 × h4
24. Db8—h2 Dc1—e3
25. Dh2—e5 De3—a7
26. De5—b8 Da7—g1
27. Db8—h2 Dg1—d4
28. Dh2—d6 Dd4—f6
29. Dd6—f4 Df6—d4
30. Df4—d6 h8—g7
31. Dd6—f4 g7—f6
32. Df4—d6 Dd4—a7
33. Dd6—b8 f6—g5
34. Db8—e5 Da7—b8
35. De5—a1

Remis.

Zwanzigste Partie.

1. c3—d4 f6—g5
2. g3—f4 g5—h4
3. f2—g3 h4 × f2
4. e1 × g3 d6—c5
5. g3—h4 g7—f6
6. b2—c3 c7—d6
7. a1—b2 f8—g7
8. f4—g5 h6 × f4
9. e3 × g5 c5 × e3
10. d2 × f4 g7—h6
11. f4—e5 d6 × f4
12. g5 × e3 b8—c7
13. c3—d4 c7—d6
14. b2—c3 d6—e5
15. h2—g3 e7—d6
16. g3—f4 e5 × g3
17. h4 × f2 d6—e5
18. c1—b2 h8—g7
19. a3—b4 d8—e7
20. d4—c5 b6 × d4
21. e3 × c5 h6—g5
22. b2—a3 e7—d6
23. c5 × e7 f6 × d8
24. b4—c5 g5—f4
25. c3—b4 g7—f6
26. g1—h2 f4—e3
27. f2 × d4 e5 × c3 × a5
28. c5—d6 f6—g5
29. h2—g3 g5—h4
30. g3—f4 a7—b6
31. d6—c7 b6—c5
32. c7—b8D d8—c7
33. Db8 × d6 × b4 a5 × c3

Remis.

Vgl. Endspiele S. 151, Nr. 141.

Einundzwanzigste Partie.

1. }
bis } = zwanzigste Partie.
4. }

5. g3—h4 c7—d6

6. b2—c3 b8—c7

7. g1—f2 e7—f6

8. a3—b4 c5 × a3

Der Zweck dieses Opfers er-
hellte aus dem 10. Zuge.

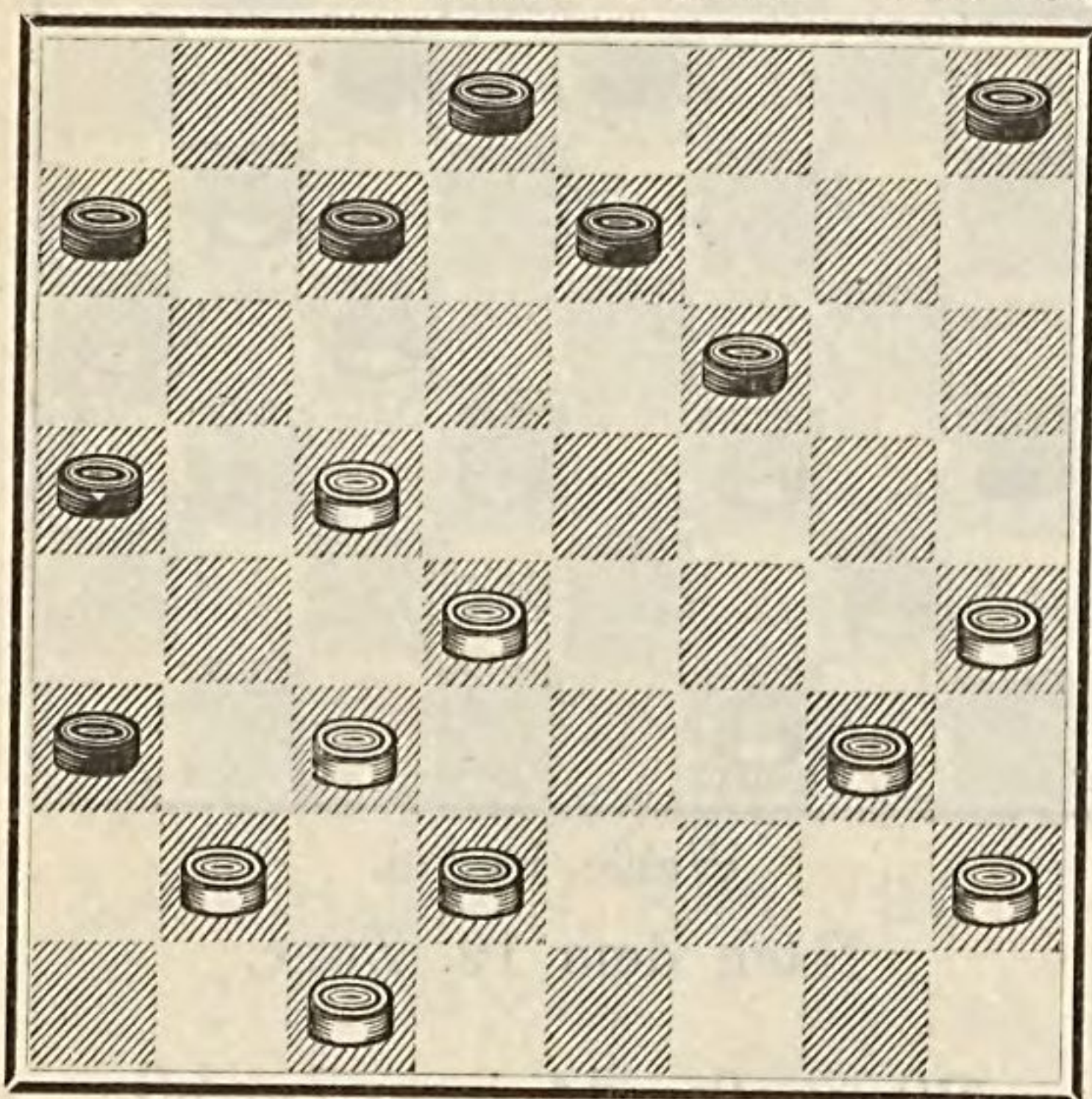
9. f4—g5 h6 × f4

10. e3 × g5 × e7 × c5
f8—e7

11. a1—b2 b6—a5

12. f2—g3 g7—f6

Schwarze Partei. Nr. 152



Weiße Partei.

Nach dem 12. Zuge.

13. d2—e3 a5—b4

Diese Vorbereitung von Schwarz,
um eine Schlaglückenkette (vgl.
17. Zug) herbeizuführen, schlägt
nicht zu seinen Gunsten aus; die
ganze Kombination ist aber für
den Reichtum an Schlagwendun-

gen in der polnischen Spielweise
bezeichnend.

14. c3 × a5 f6—e5

15. d4 × f6 e7 × g5

16. h4 × f6 c7—b6

17. a5 × c7

d8 × b6 × d4 × f2 × h4

18. b2—c3 a7—b6

18. f6—e7 h8—g7

20. e7—d8D b6—c5

21. Dd8—c7 g7—f6

22. Dc7—b8 f6—g5

23. Db8—a7 u. Weiß gew.

Zweiundzwanzigste Partie.

1. }
bis } = einundzwanzigste
12. } Partie.

Stellung Nr. 152.

13. d2—e3 c7—b6

14. e3—f4 h8—g7

15. c3—b4 a5 × c3 × a1D

16. c1—d2 Da1 × e5

17. f4 × d6 × f8 × h6

b6 × d4

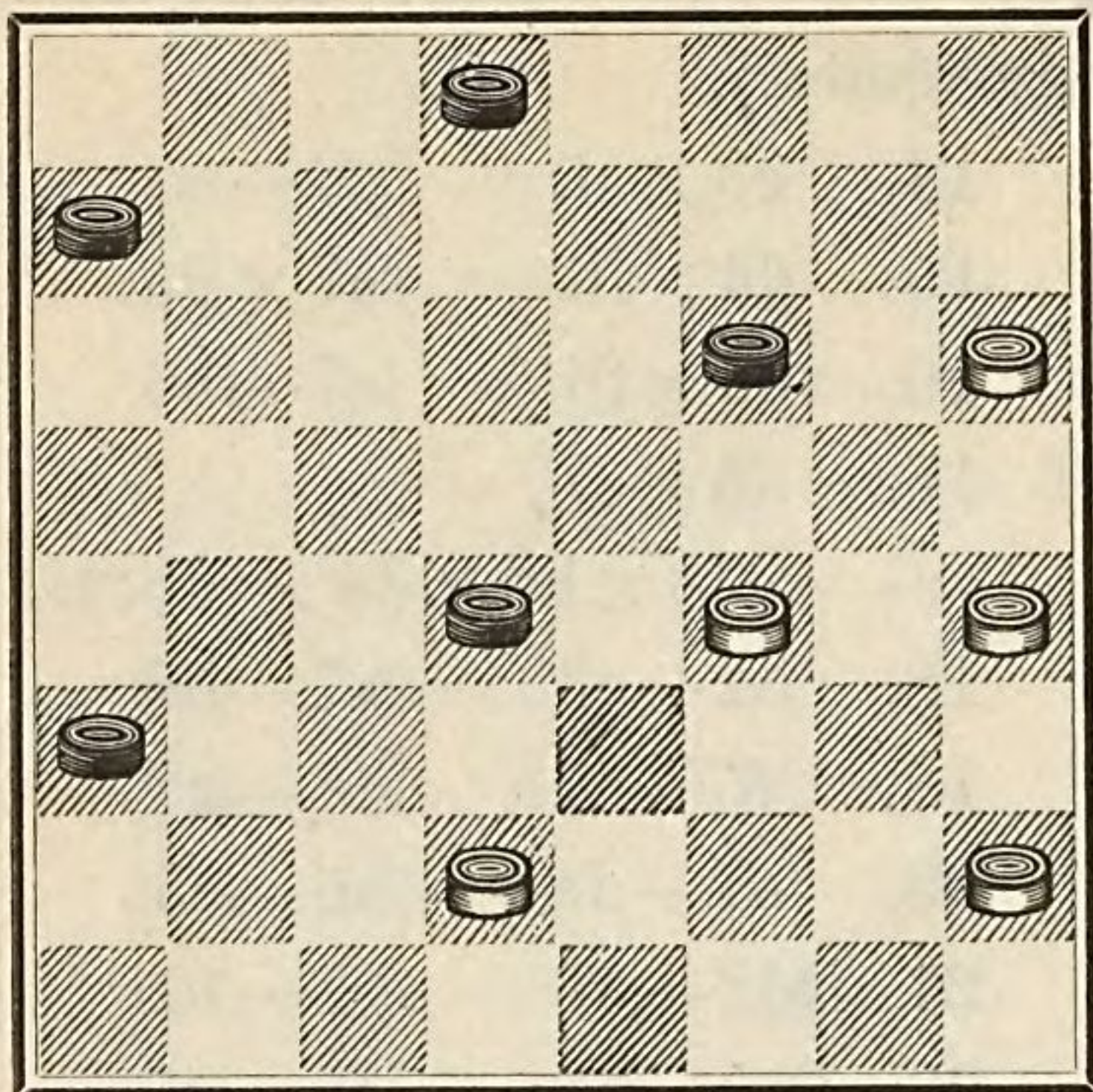
18. g3—f4

(Diagramm 153.)

18. d4—c3

Falls a3—b2, so 17. d2—c3,
b2—a1D; 20. c3 × e5 × g7, Da1
× h8; 21. h6—g7, Dh8 × e5 ×
g3; 22. h2 × f4, a7—b6; 23. f4
—e5, b6—c5 und das Spiel wird
remis. Dasselbe Ergebnis folgt
bei 18., d4—e3, wegen

Schwarze Partei. Nr. 153.



Weiße Partei.

Nach dem 18. Zuge von Weiß.

19. d2—c3, e3 × g5; 20. h6 × f4, a7—b6; 21. f4—g5, b6—c5 etc.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 19. | d2 × b4 | a3 × c5 |
| 20. | h4—g5 | f6 × h4 |
| 21. | h6—g7 | h4—g3 |
| 22. | g7—f8D | g3 × e5 |
| 23. | Df8 × b4 | e5—d4 |
| 24. | Db4—d2 | a7—b6 |

Falls h2—g3, so d8—e7; 25. Db4 × f8, d4—c3 etc.

- | | | |
|-----|---------------|--------|
| 25. | h2—g3 | b6—a5 |
| 26. | Dd2—c1 | d4—c3 |
| 27. | g3—f4 | d8—e7 |
| 28. | f4—e5 | a5—b4 |
| 29. | Dc1—a3 | c3—d2 |
| 30. | Da1 × c5 × f8 | d2—e1D |

Remis.

Dreiundzwanzigste Partie.

1. } = einundzwanzigste
bis }
12. } Partie.

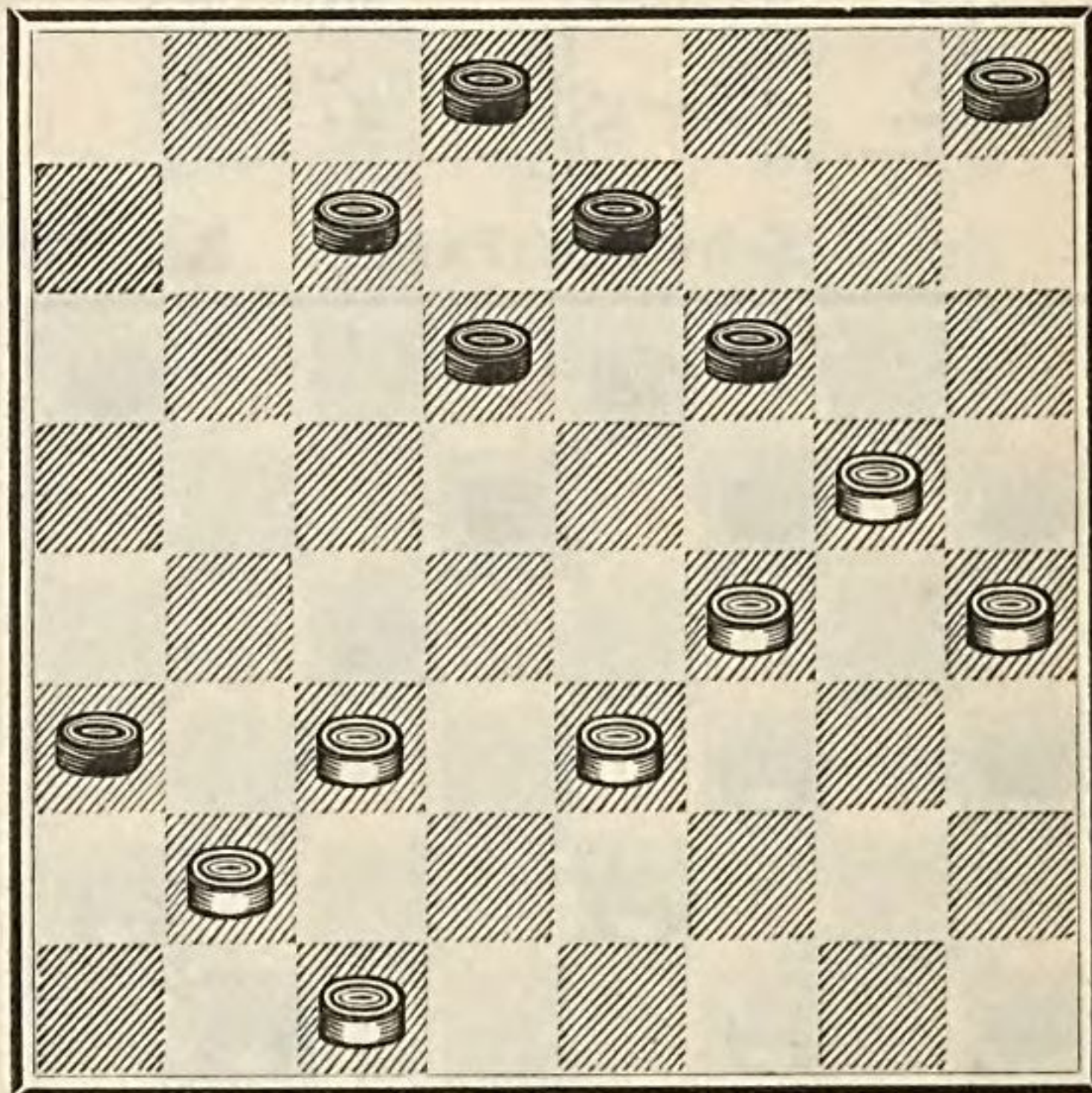
Stellung Nr. 152.

- | | | |
|-----|-------|---------|
| 13. | d2—e3 | c7—d6 |
| 14. | c5—b6 | a5 × c7 |

Schlägt hier Schwarz zuerst mit a7 × c5, so kann sich das Spiel durch 14. d4 × b6, a5 × c7; 15. g3—f4, c7—b6 in ähnlicher Fortsetzung entwickeln.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 15. | g3—f4 | a7—b6 |
| 16. | h2—g3 | d6—c5 |
| 17. | f4—g5 | c7—d6 |
| 18. | g3—f4 | b6—a5 |
| 19. | d4 × b6 | a5 × c7 |

Schwarze Partei. Nr. 154.



Weiße Partei.

Nach dem 19. Zuge.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 20. | c3—d4 | c7—b6 |
| 21. | b2—c3 | b6—a5 |
| 22. | g5—h6 | d6—c5 |
| 23. | d4 × b6 | a5 × c7 |
| 24. | f4—g5 | c7—d6 |

Falls 24. h6—g7, so f6—g5; 25. h4 × f6, e7 × g5; 26. f4 × h6, h8 × f6 etc.

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 25. | c3—d4 | d6—e5 |
| 26. | d4—c5 | e5—d4 |

27. c5—b6 d4 × f2
 28. b6—a7 f2—g1D
 29. a7—b8D Dg1—h2
 30. h6—g7 f6—e5
 31. Db8 × f4 Dh2 × b8
 32. g7—f8D e7—f6
 33. g5 × e7 d8 × f6
 34. Df8—g7 f6—g5
 35. h4 × f6 Db8—e5
 36. f6 × d4 h8 × f6
 37. d4—c5 f6—e5

Remis.

Vierundzwanzigste Partie.

1. } = dreiundzwanzigste
 bis } Partie.
 19. }

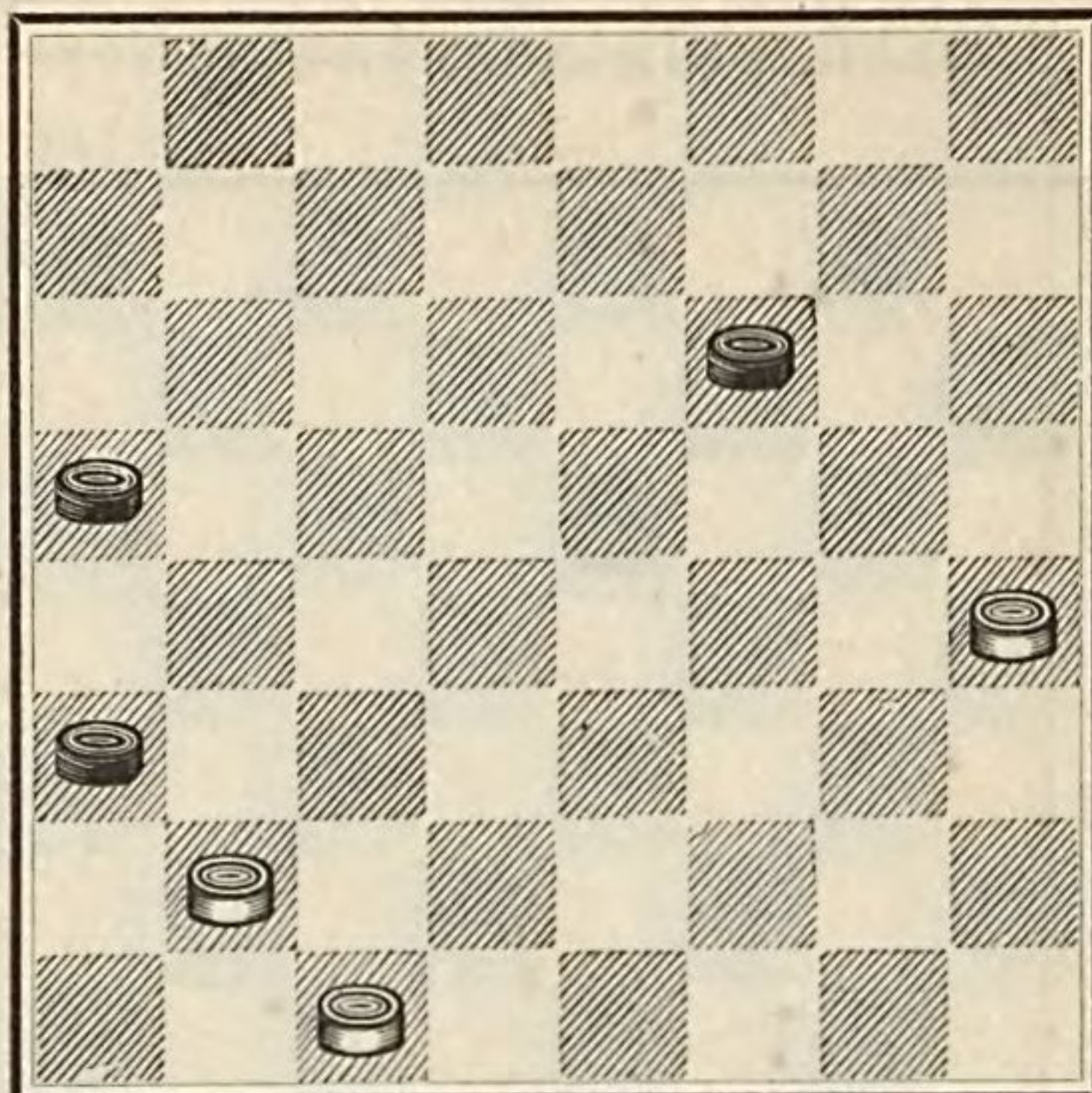
Stellung Nr. 154.

20. e3—d4 d6—c5

Schwarz könnte auch h8—g7 ziehen, um dann auf 21. g5—h6 durch c7—b6; 22. h6 × f8D, d6—c5; 23. Df8 × d6 × b4, a3 × c5 × e3 × g5 die Spiele ausgleichen; vgl. das 4. Beispiel im 7. Abschnitt des Mittelspiels, Seite 137.

21. d4 × b6 c7 × a5
 22. f4—e5 f6 × d4
 23. c3 × e5 e7—f6
 24. e5 × g7 h8 × f6
 25. g5 × e7 d8 × f6

Schwarze Partei. Nr. 155.



Weiße Partei.

Nach dem 25. Zuge.

26. b2—c3 f6—e5
 27. h4—g5 a5—b4
 28. c3 × a5 e5—d4
 29. g5—f6 d4—e3
 30. a5—b6 e3—f2
 31. b6—a7 f2—g1D
 32. f6—g7 Dg1—d4
 33. g7—h8D Dd4—f2
 34. a7—b8D Df2—e1
 35. Db8—c7 De1—a5
 36. De7—d8 Da5—e1
 37. Dd8—f6

Weiss droht durch c1—d2 die feindliche Dame zu fangen.

37. . . . De1—h4
 38. Df6—d8 Dh4—e1

Remis.

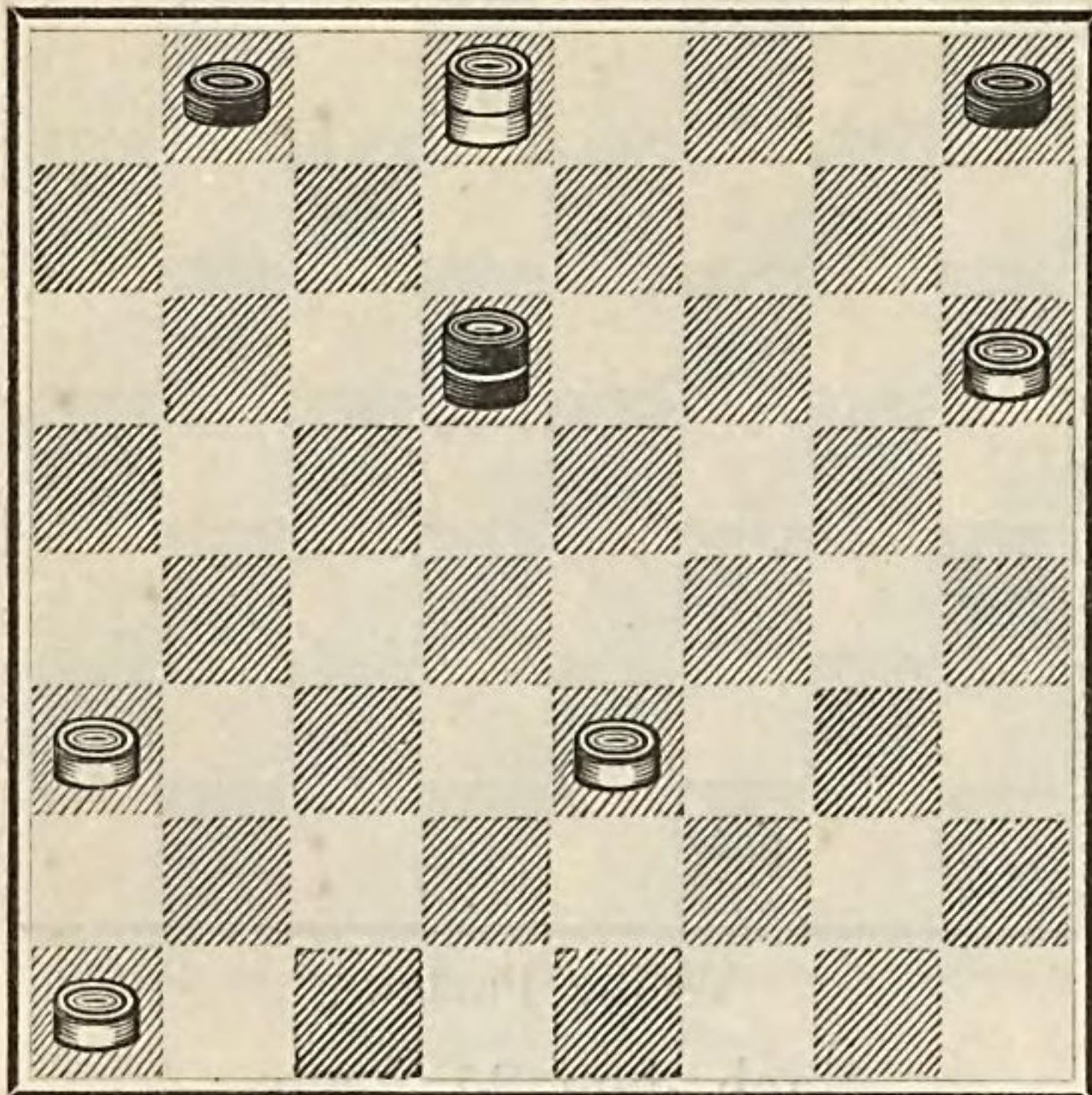
An diese Partien nach polnisch-deutscher Spielweise schließen wir nun noch eine Reihe künstlicher Endspiele oder sogenannter Aufgaben, welche nach den Regeln derselben Spielweise zu lösen sind. Die Auflösungen folgen unmittelbar nachher (S. 190 ff.).

Aufgaben

nach polnisch-deutscher Spielweise. (Diagr. 156 bis 191.)

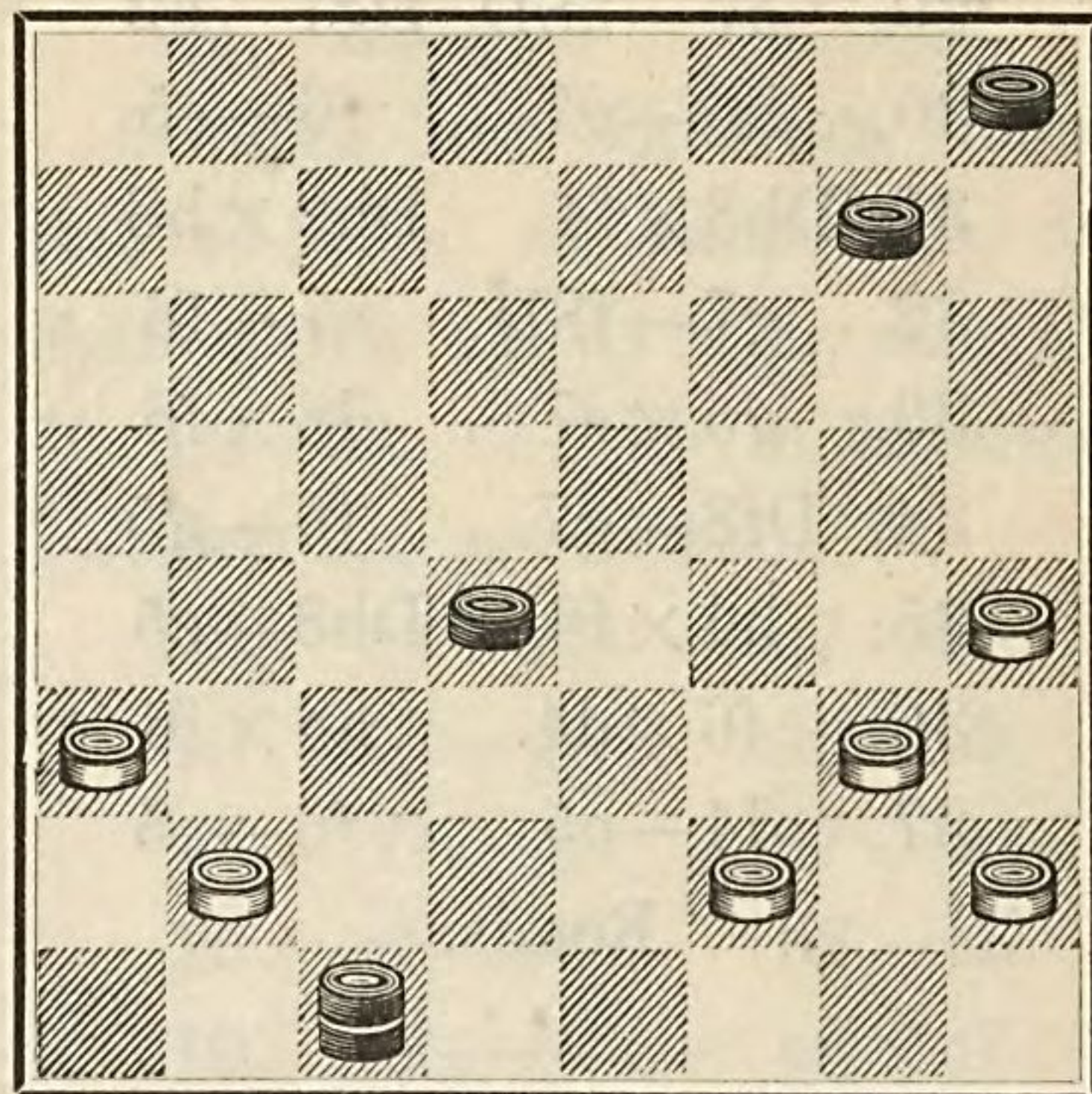
1.

Nr. 156.



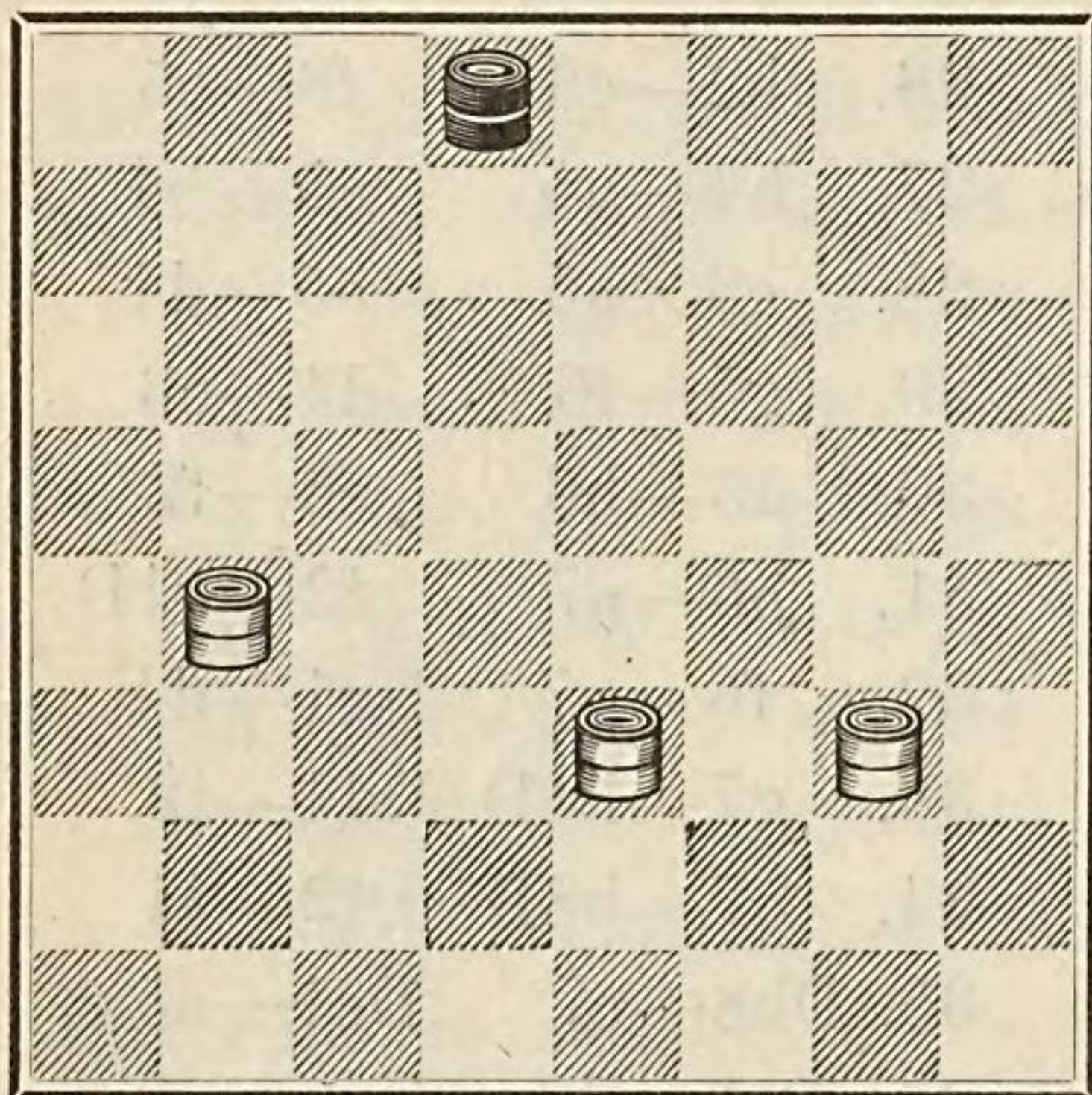
2.

Nr. 157.



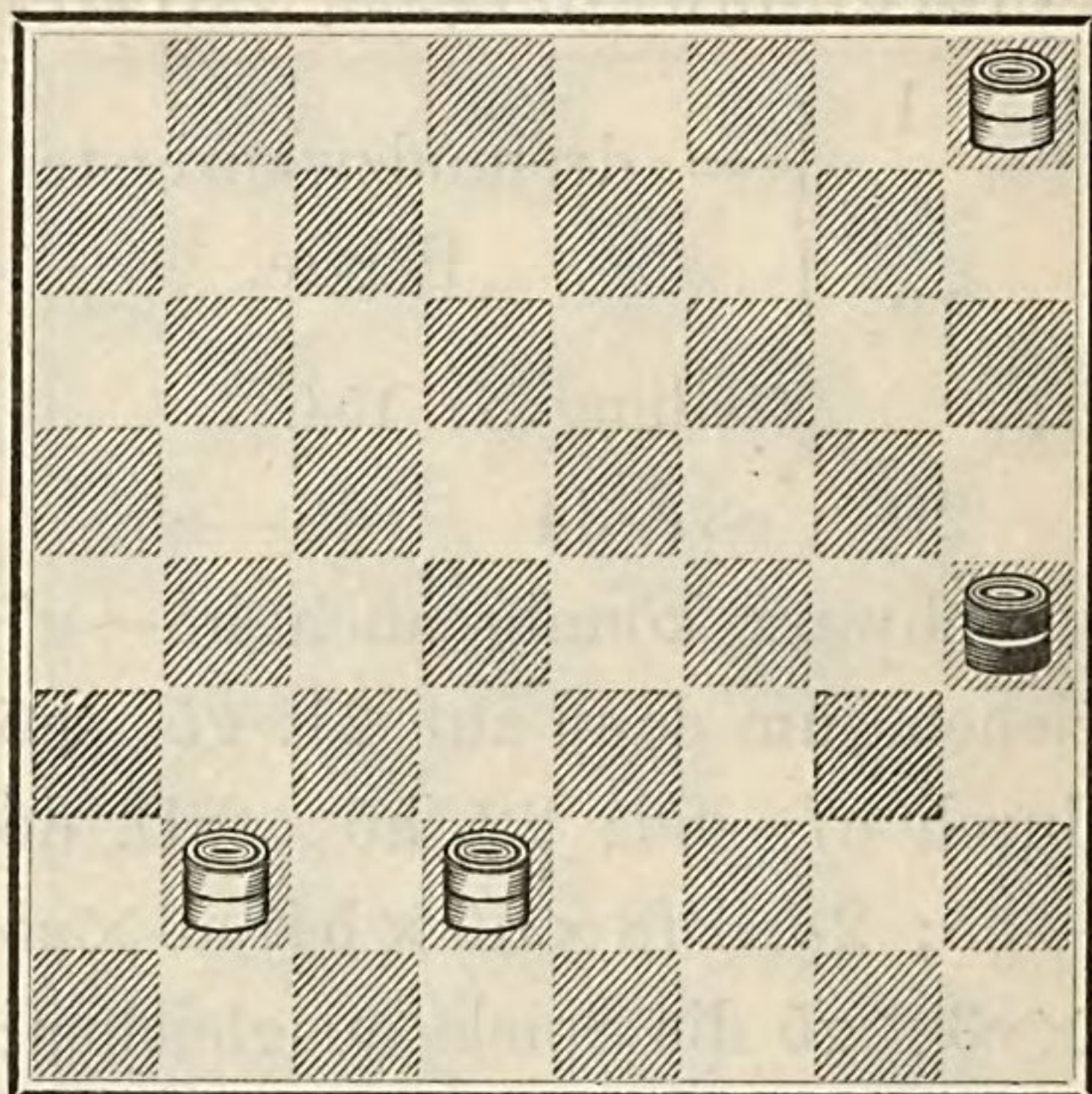
3.

Nr. 158.



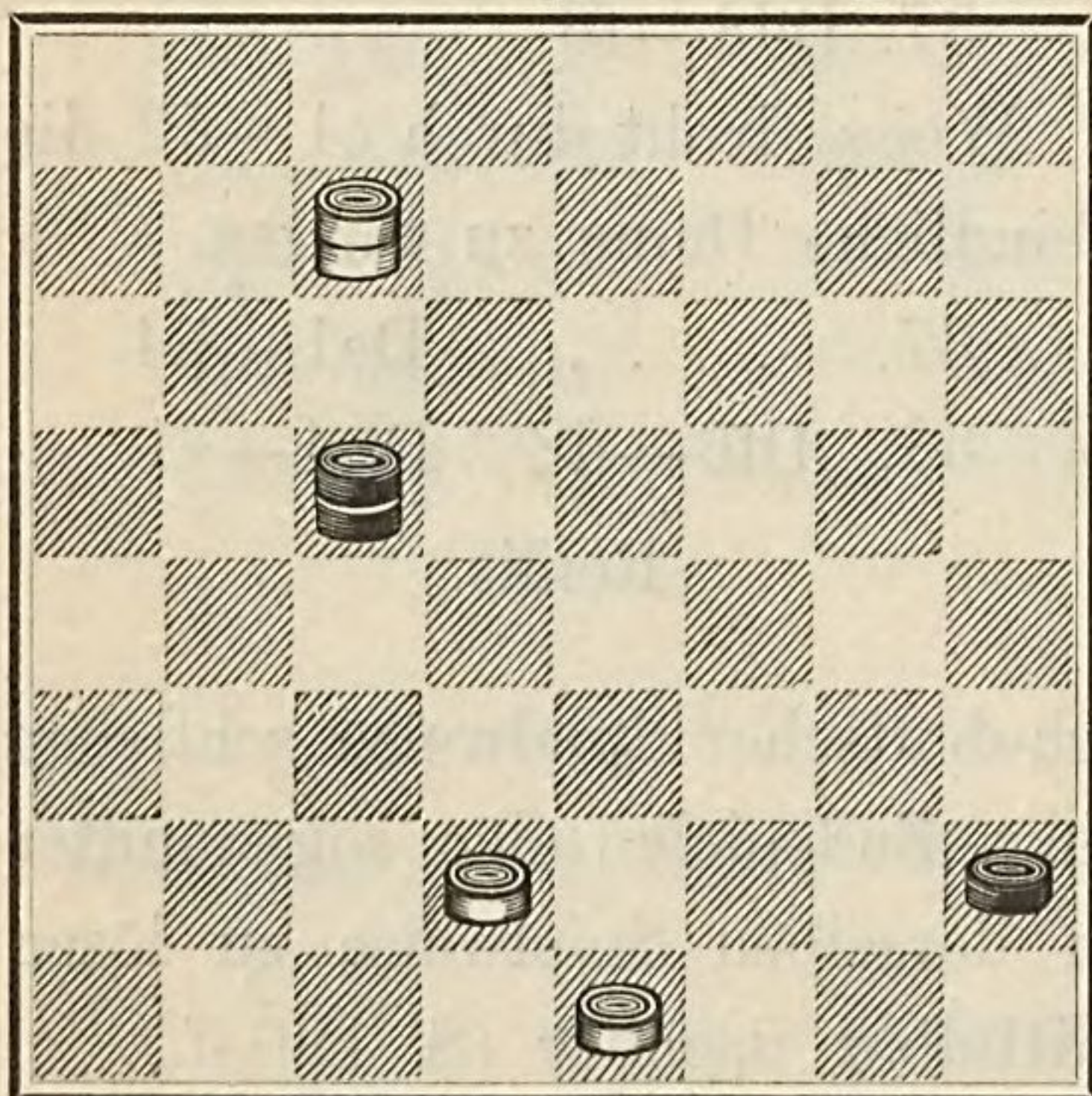
4.

Nr. 159.



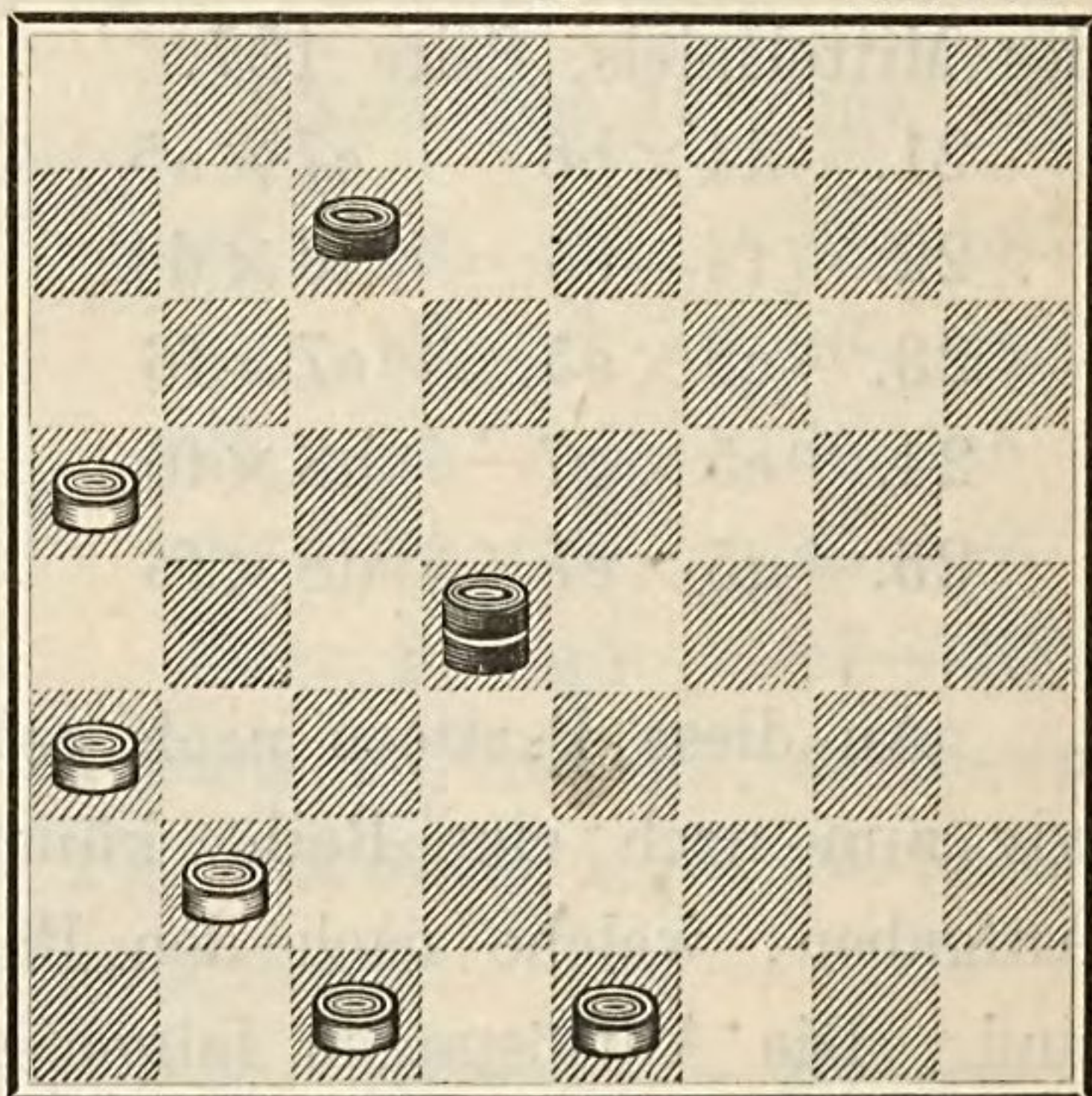
5.

Nr. 160.



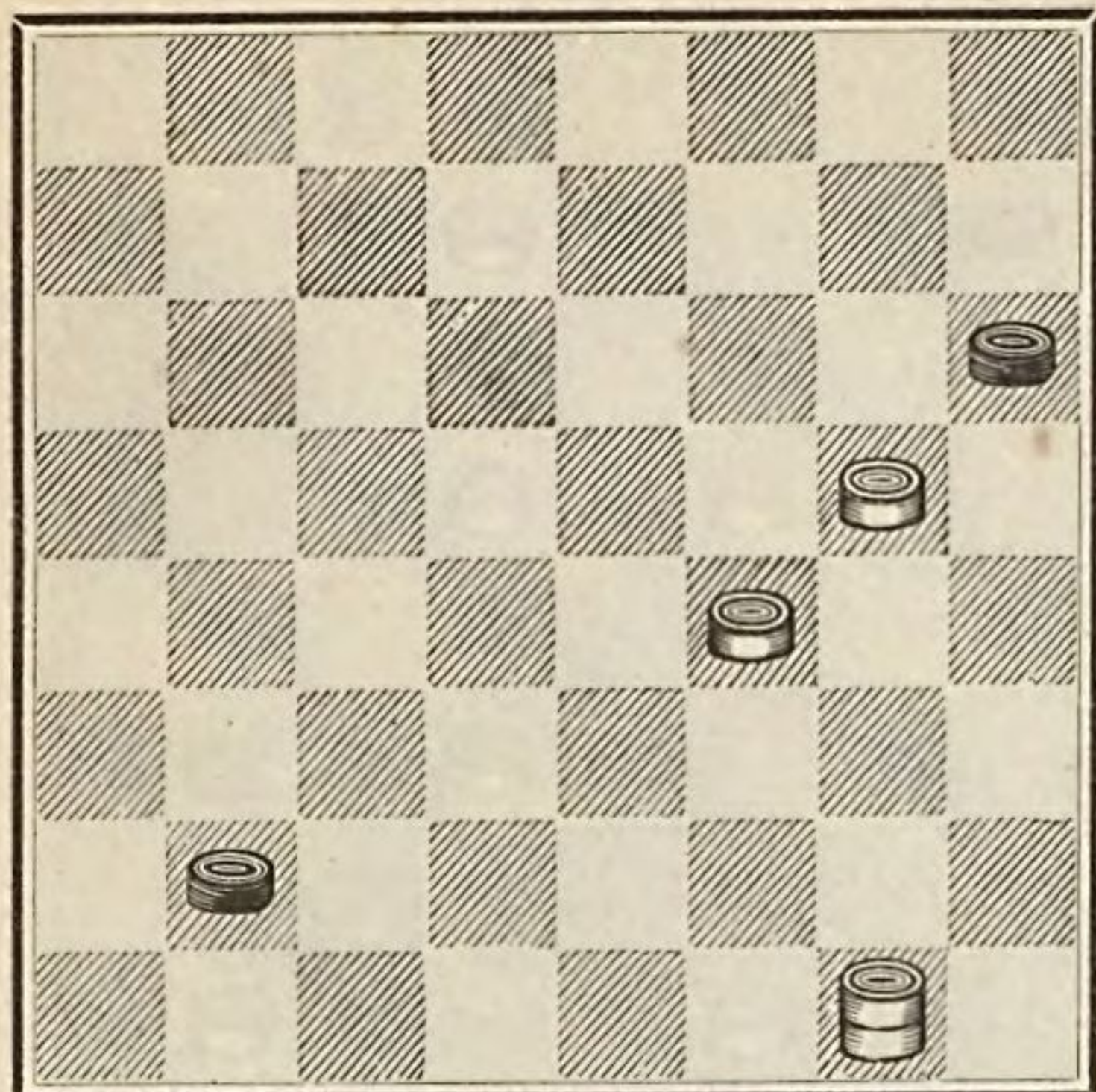
6.

Nr. 161.

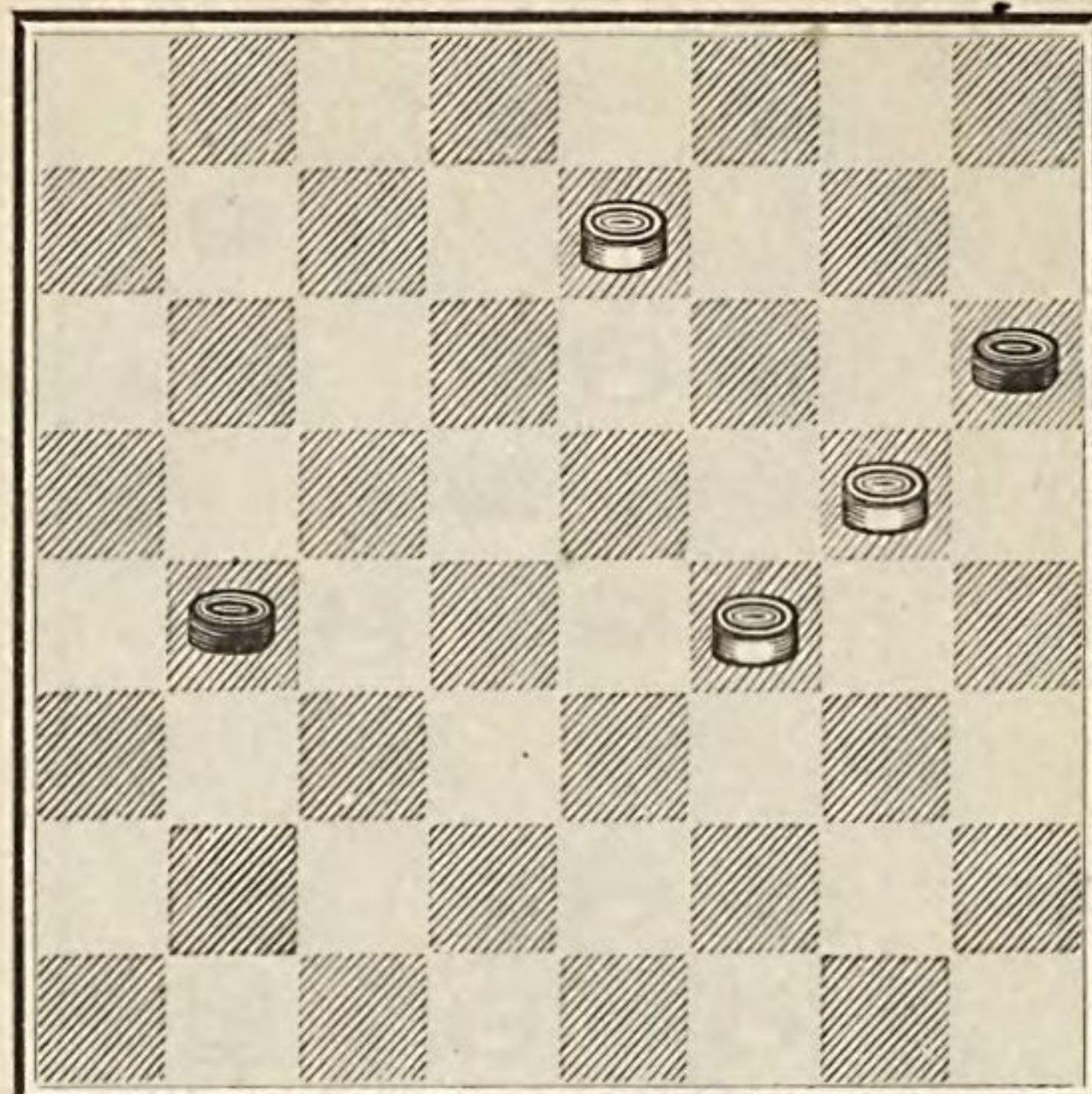


In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

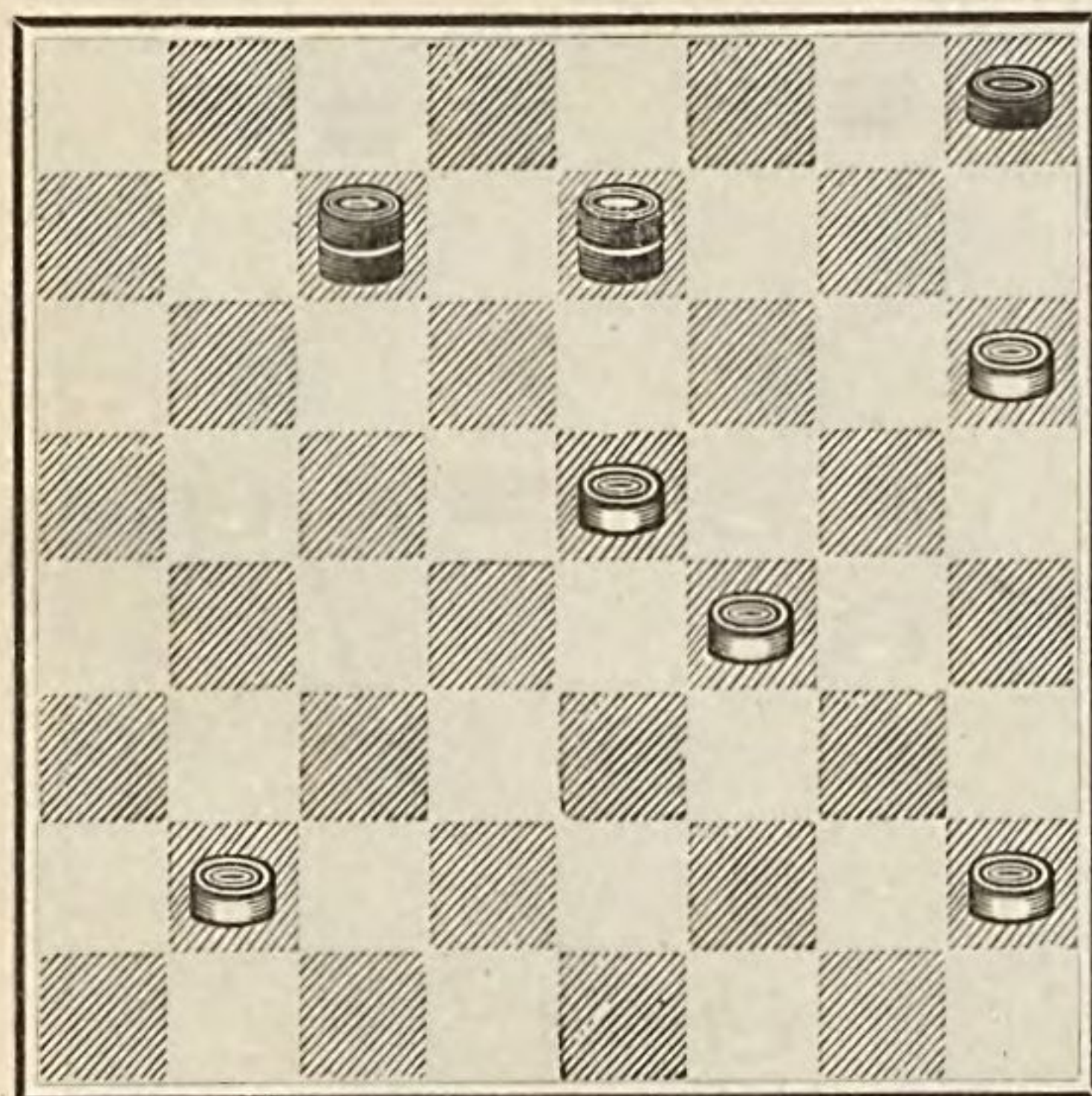
7. Nr. 162.



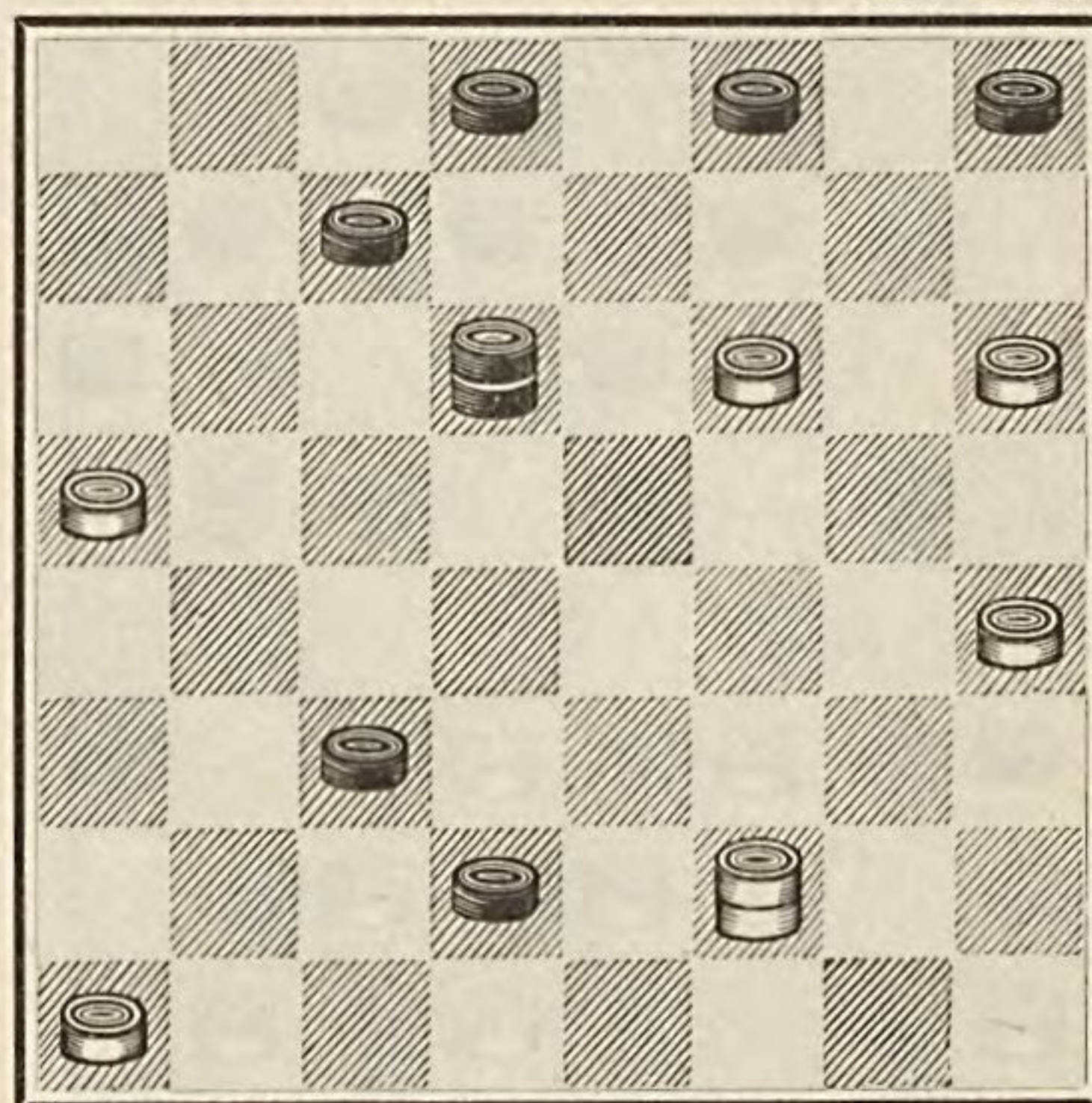
8. Nr. 163.



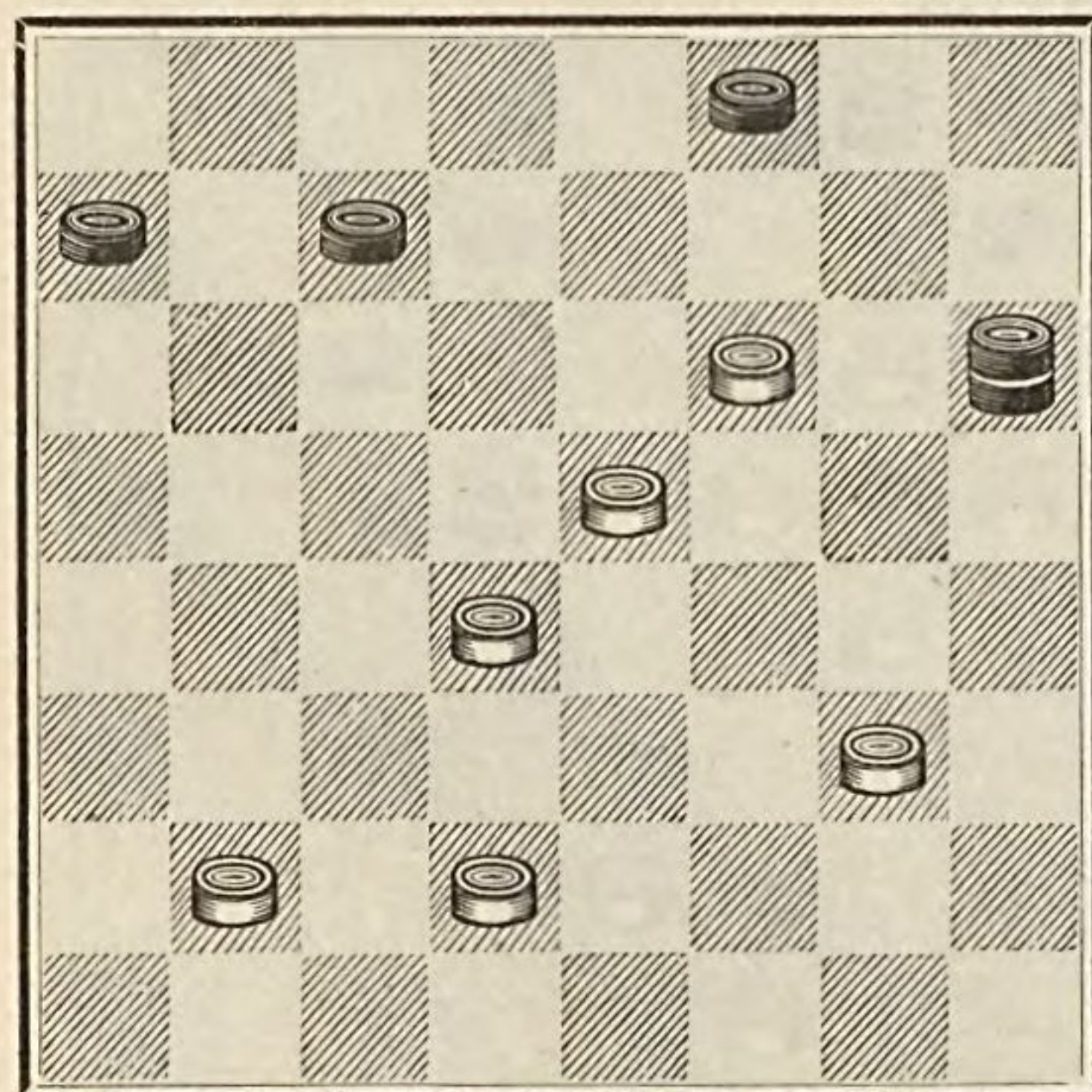
9. Nr. 164.



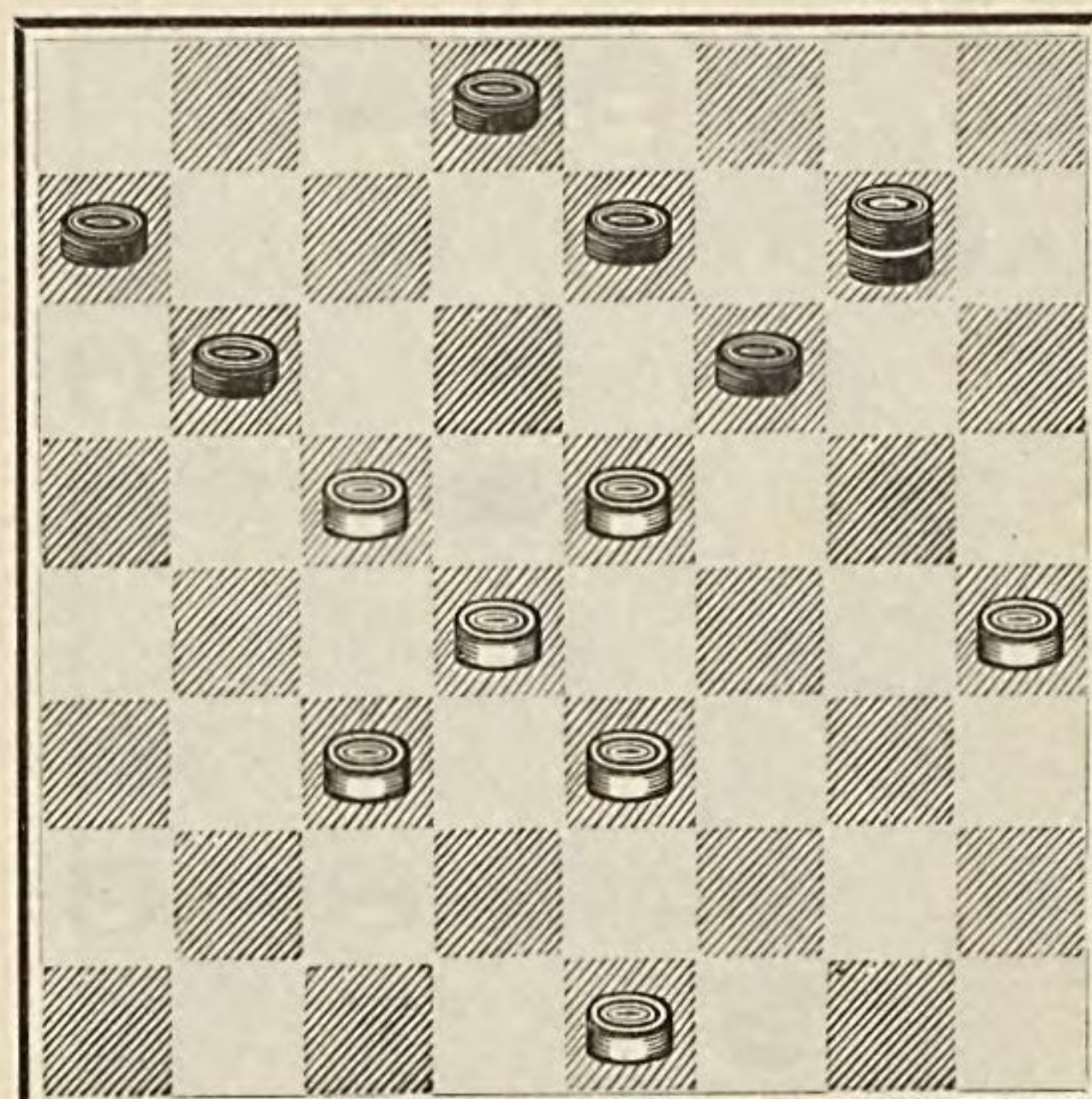
10. Nr. 165.



11. Nr. 166.



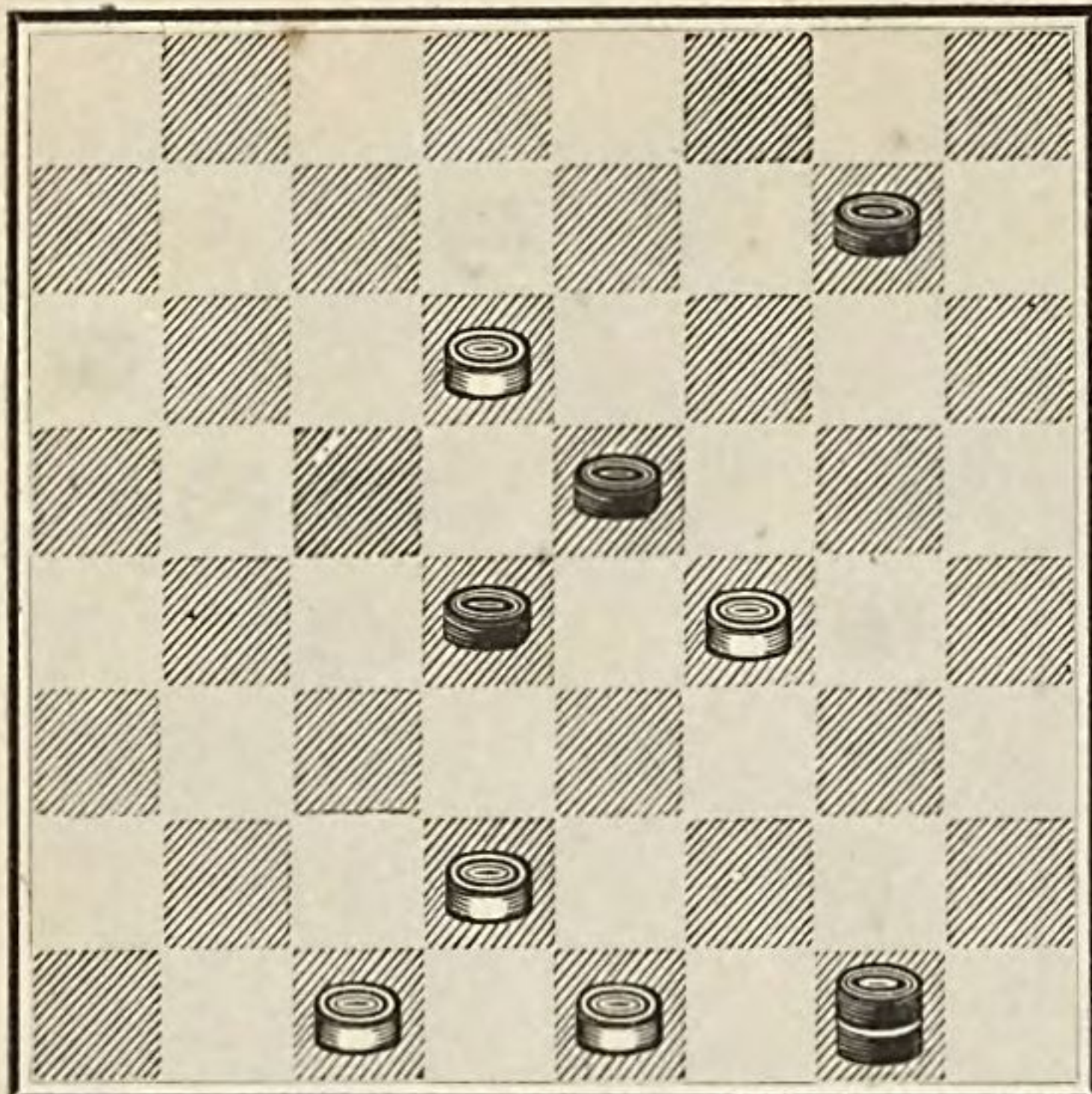
12. Nr. 167.



In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

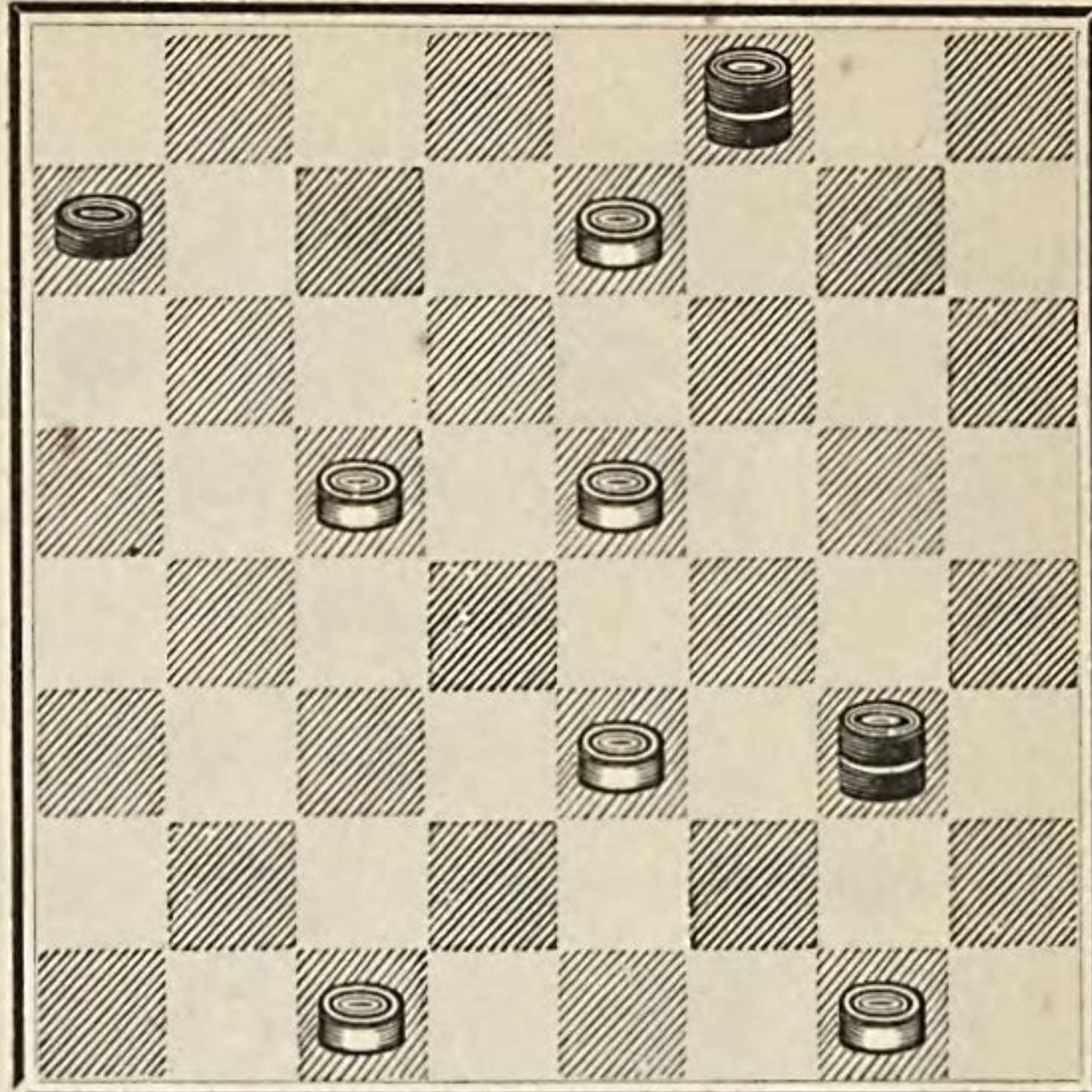
13.

Nr. 168.



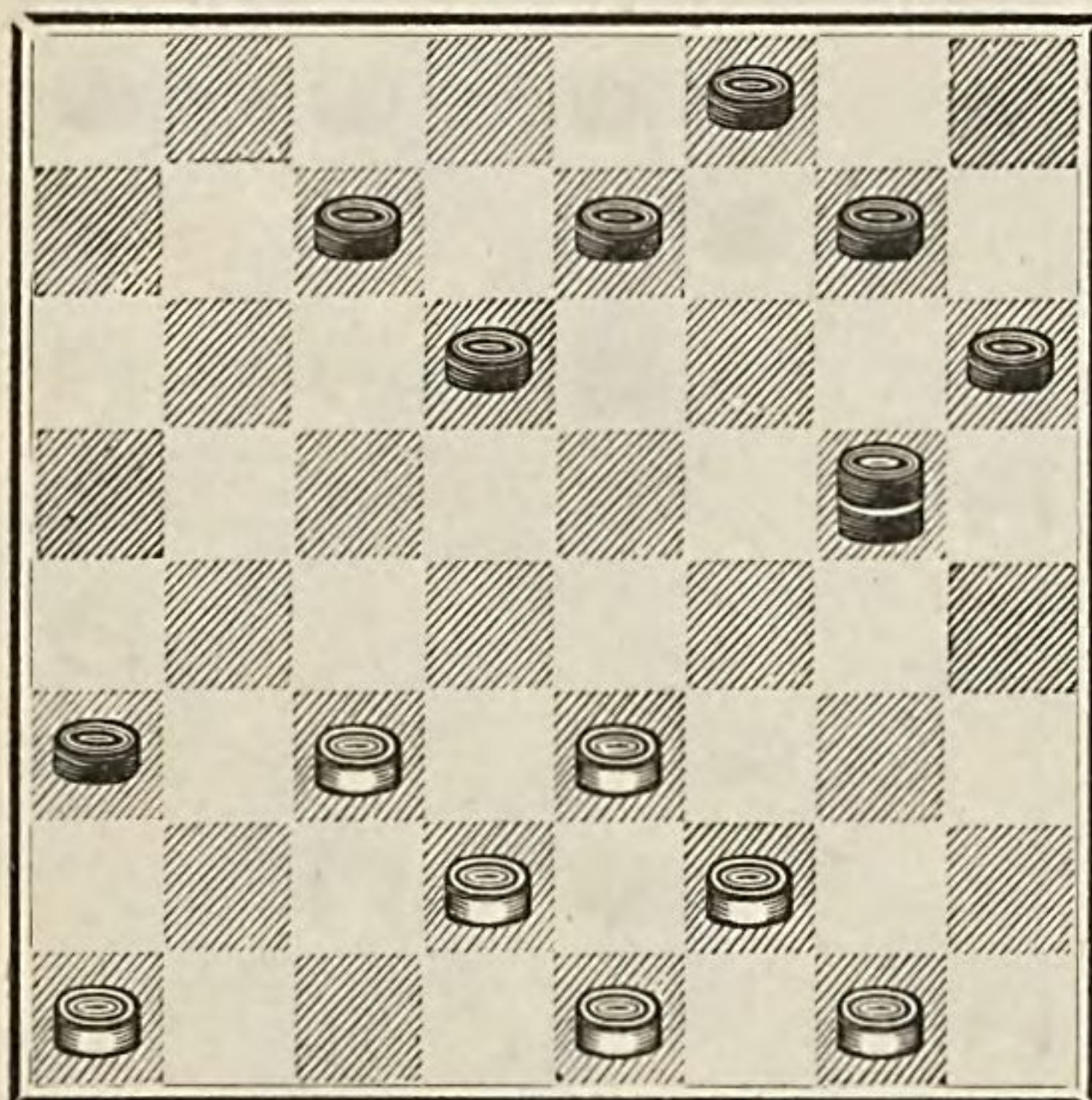
14.

Nr. 169.



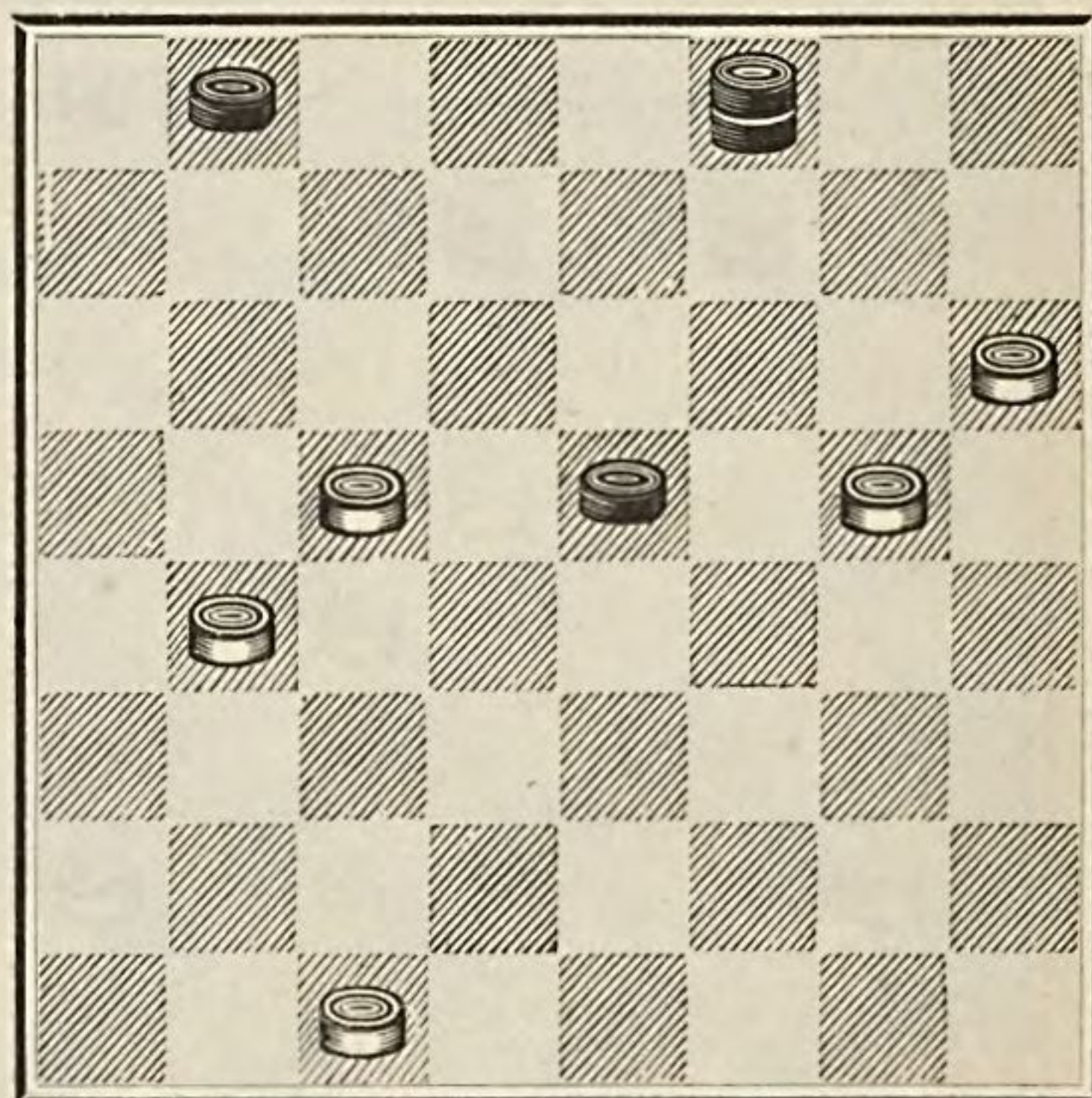
15.

Nr. 170.



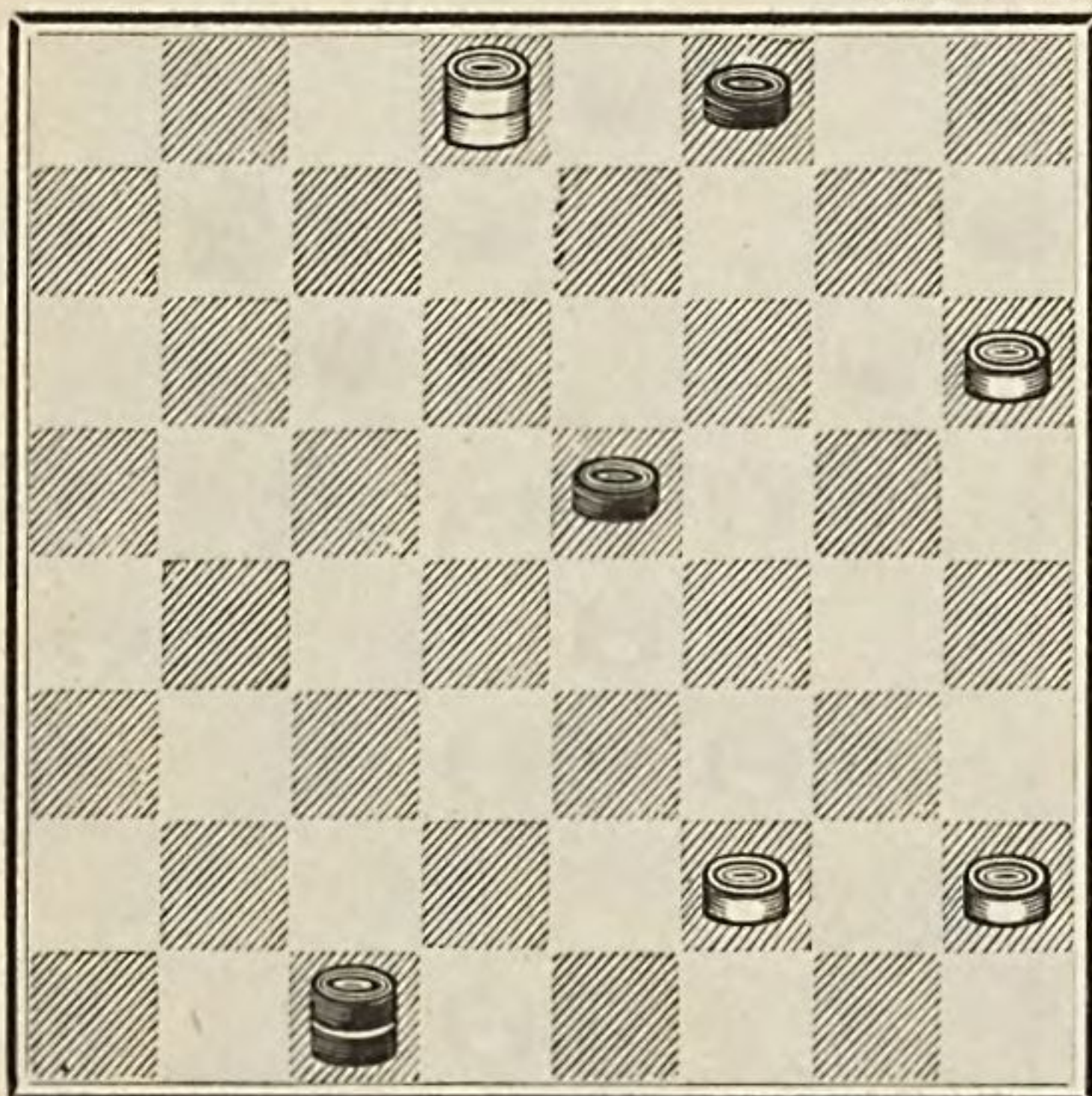
16.

Nr. 171.



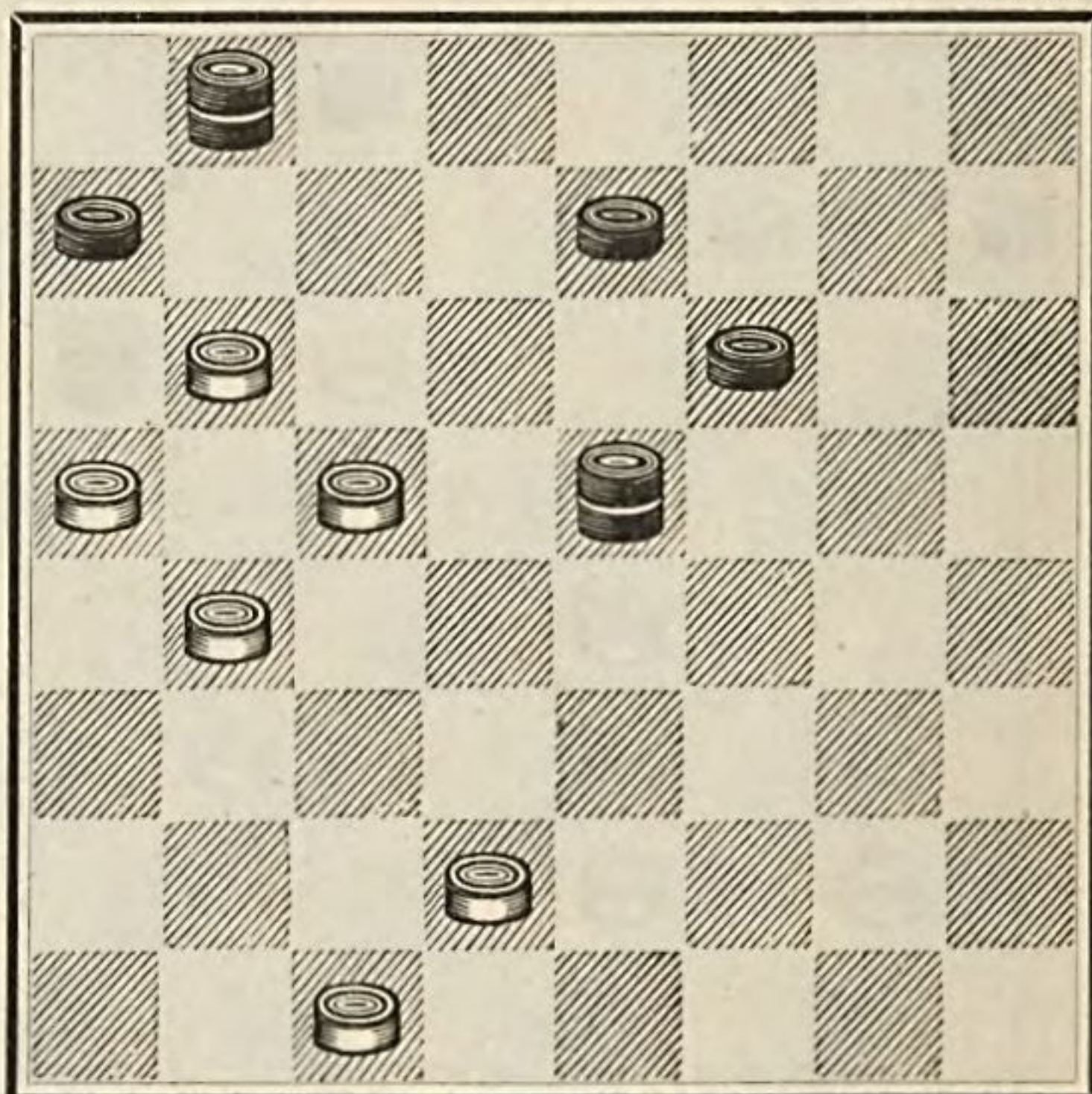
17.

Nr. 172.



18.

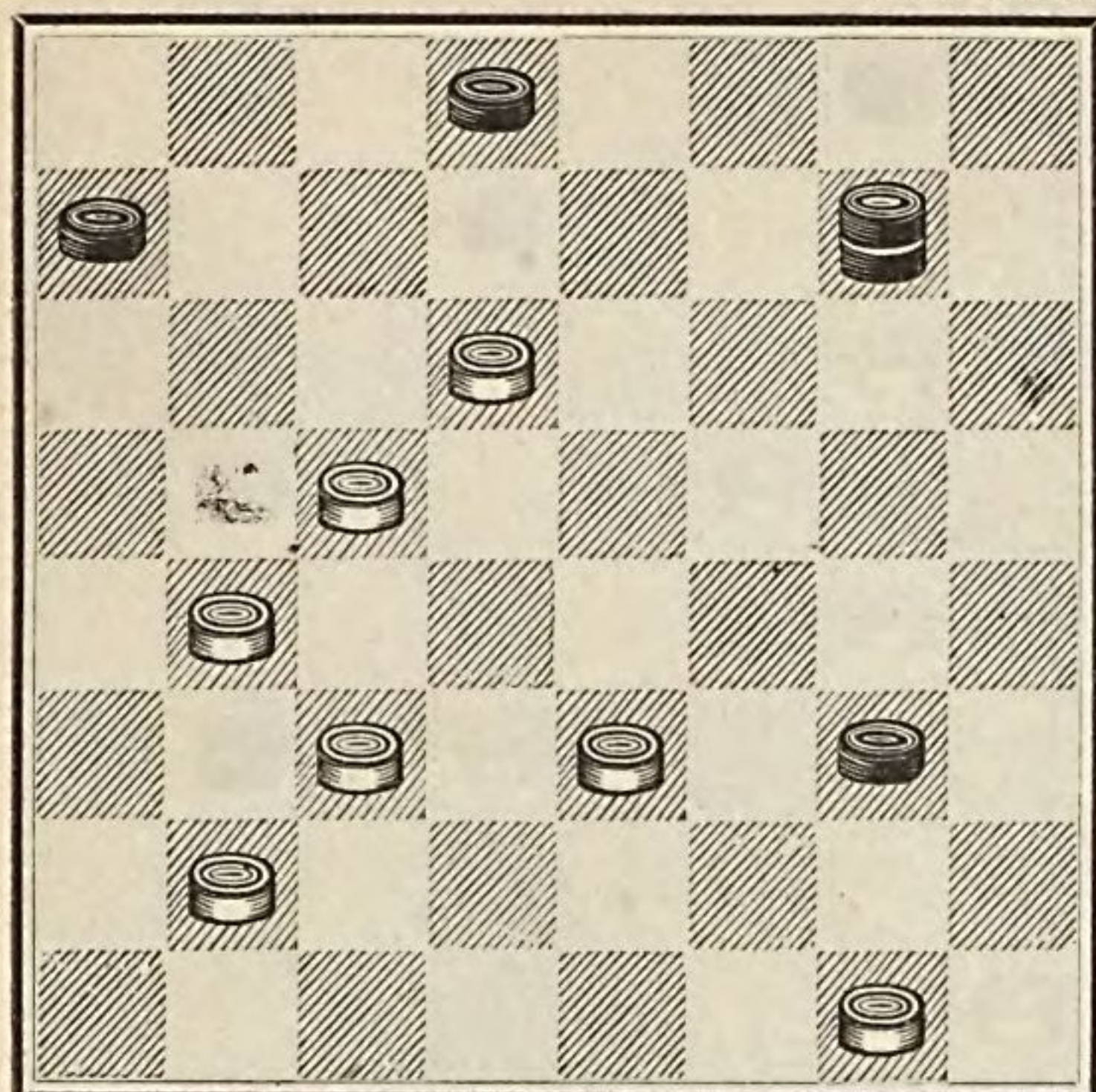
Nr. 173.



In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

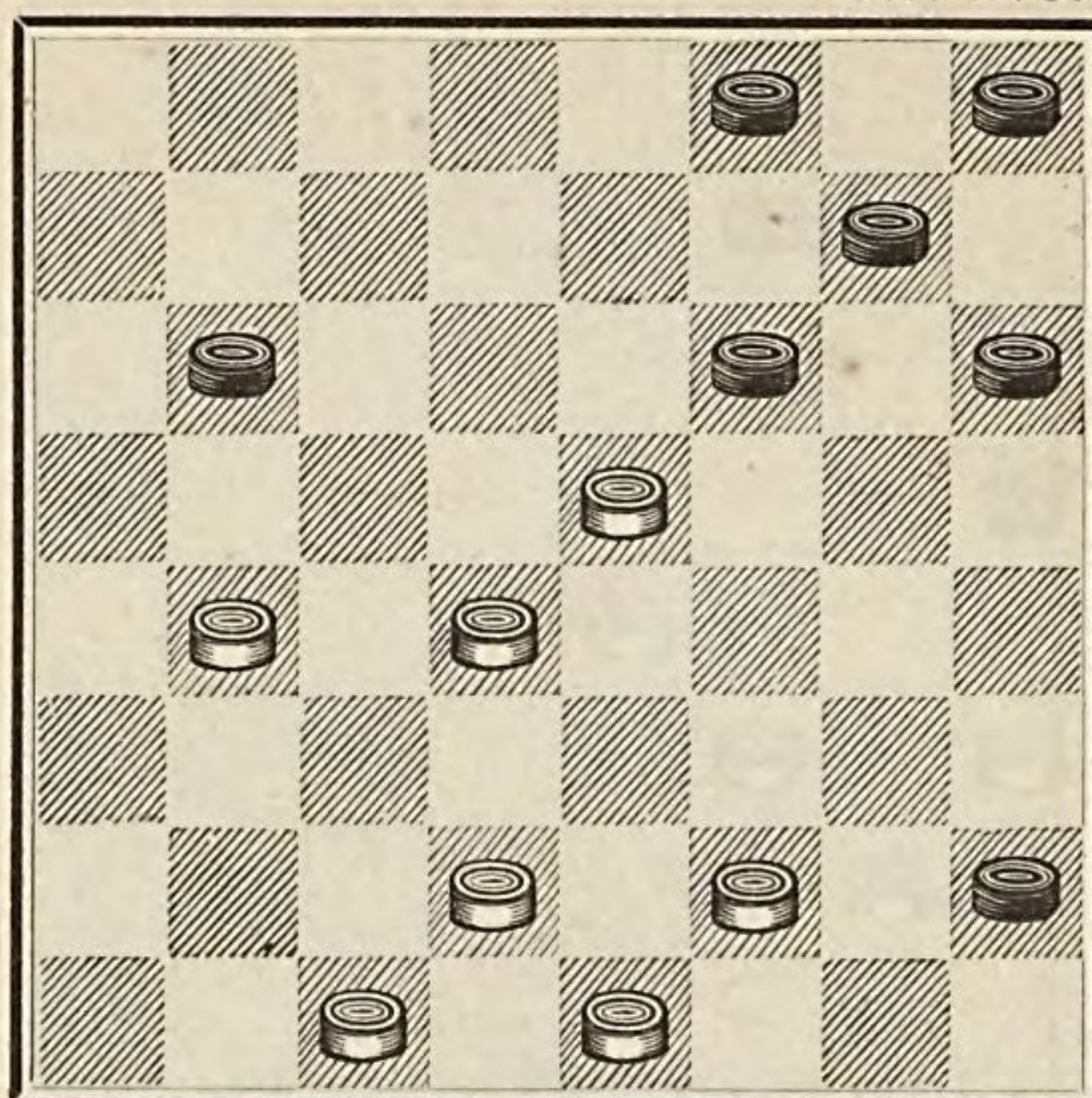
19.

Nr. 174.



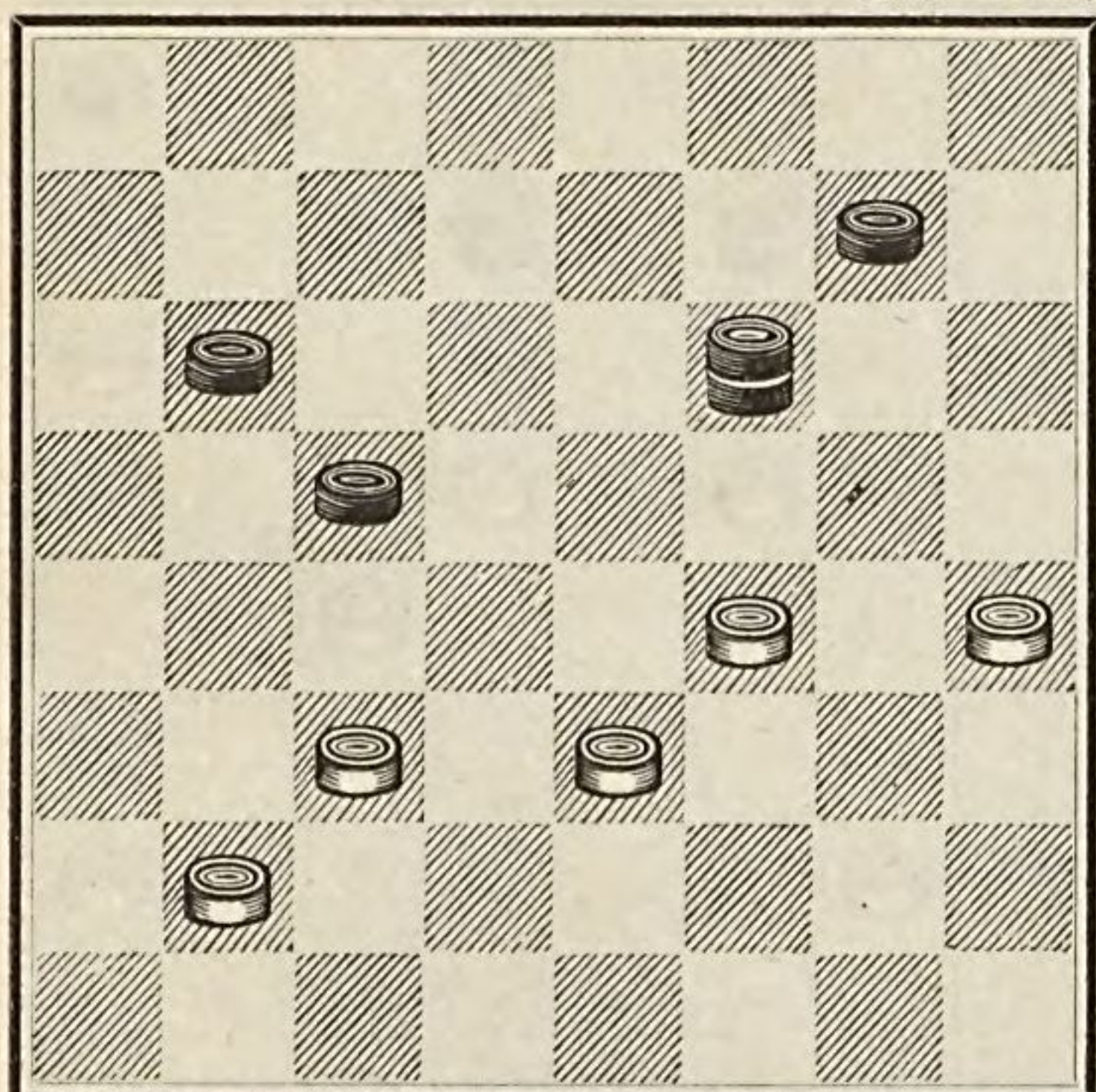
20.

Nr. 175.



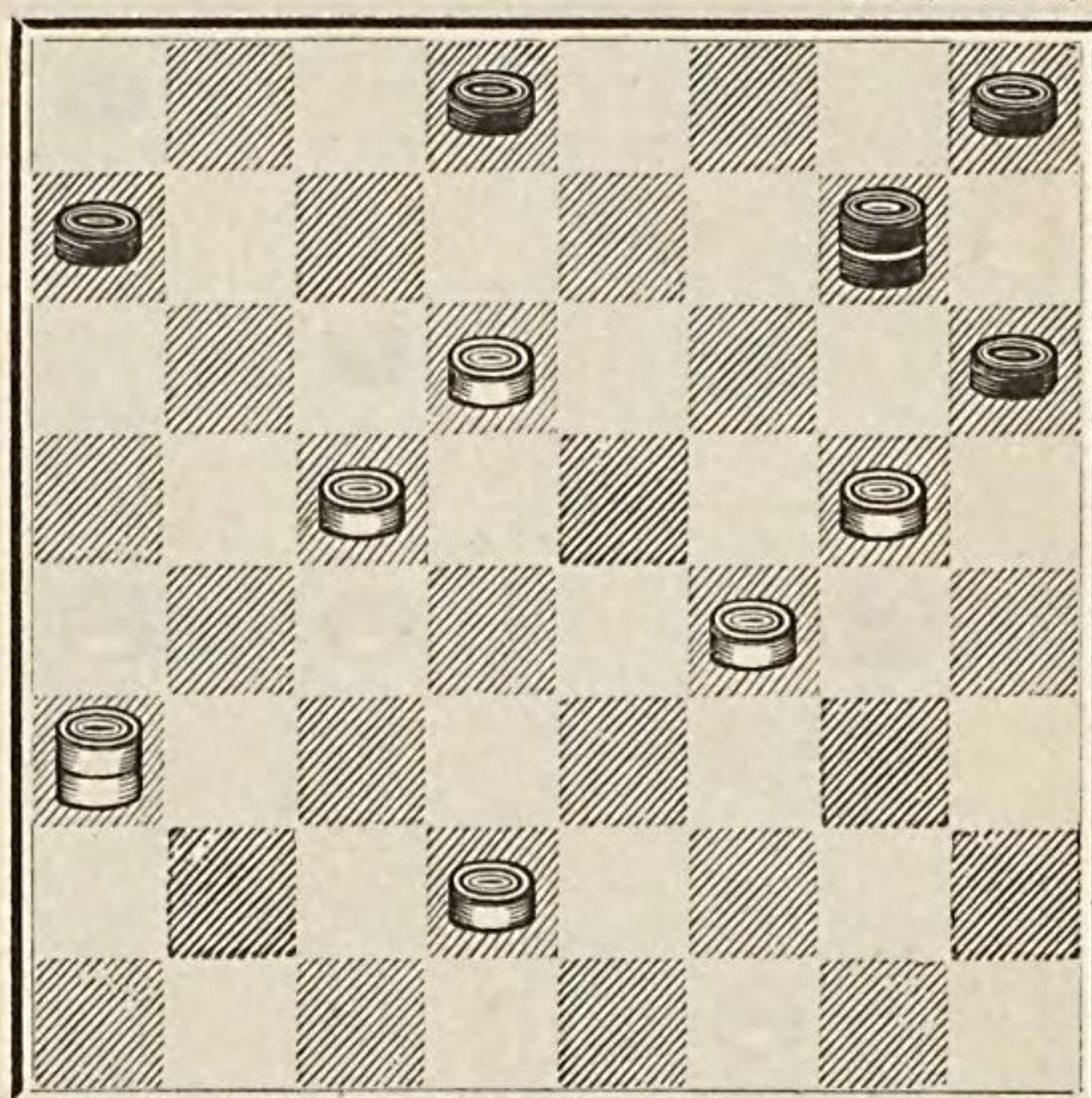
21.

Nr. 176.



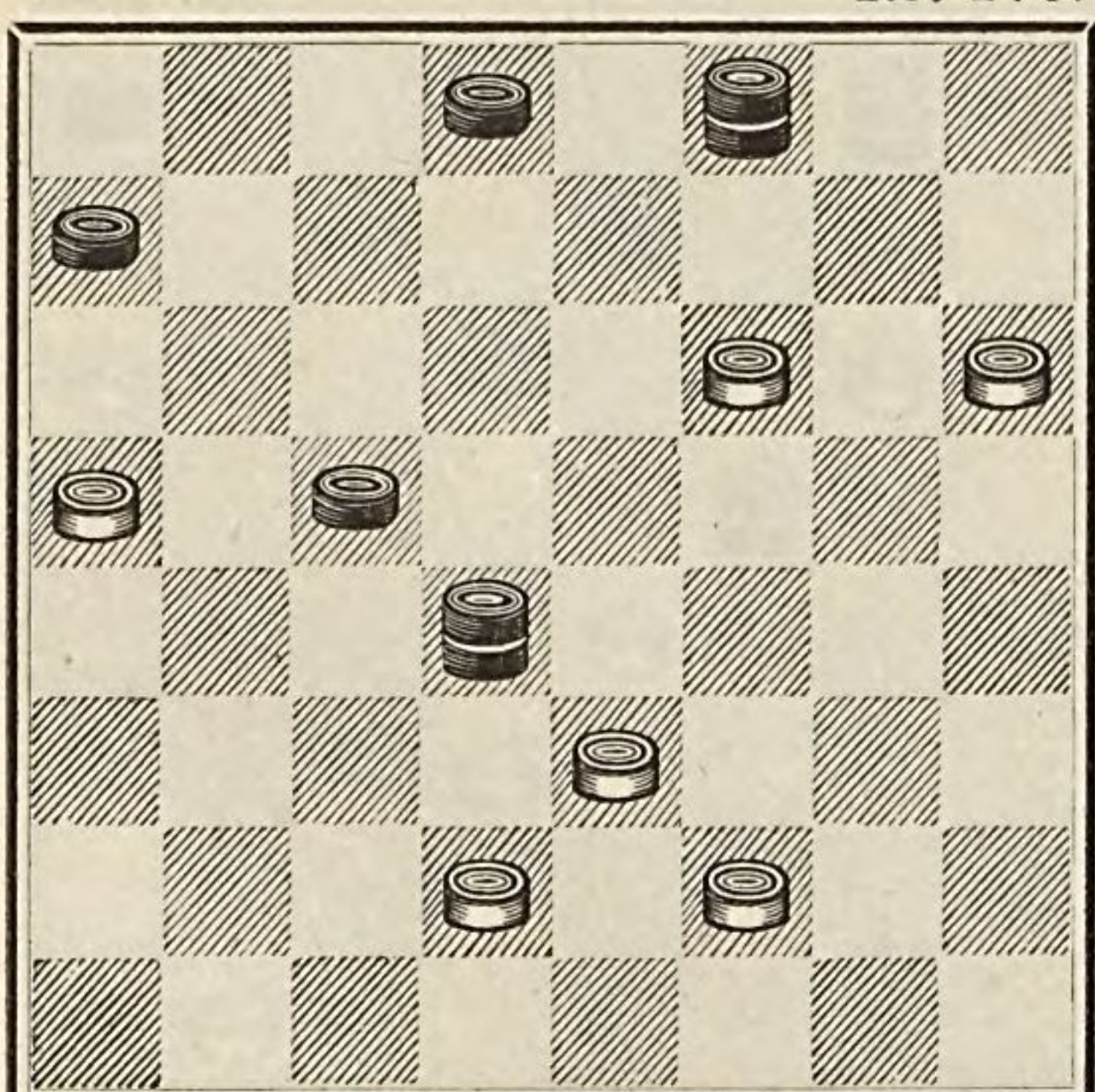
22.

Nr. 177.



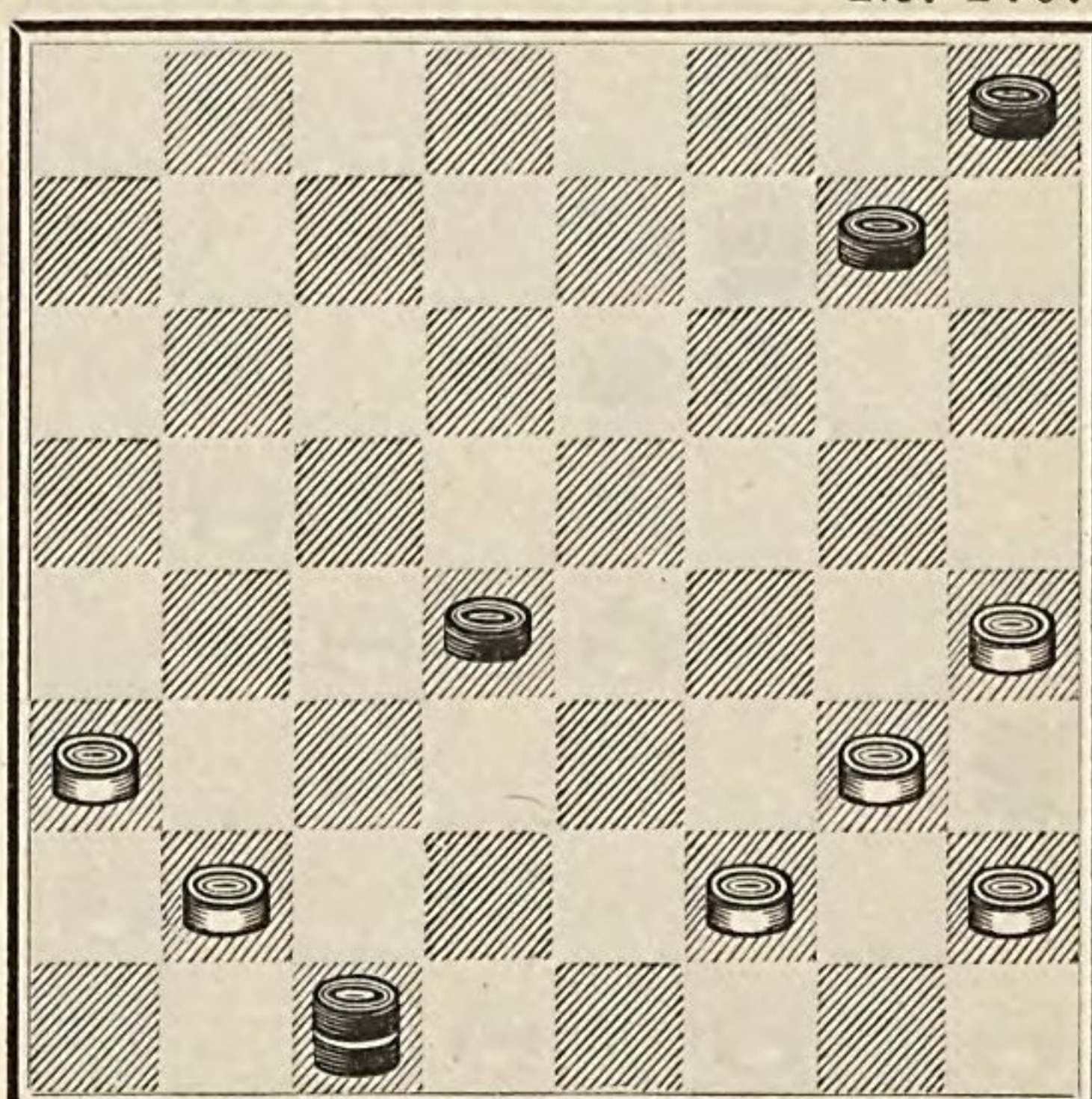
23.

Nr. 178.



24.

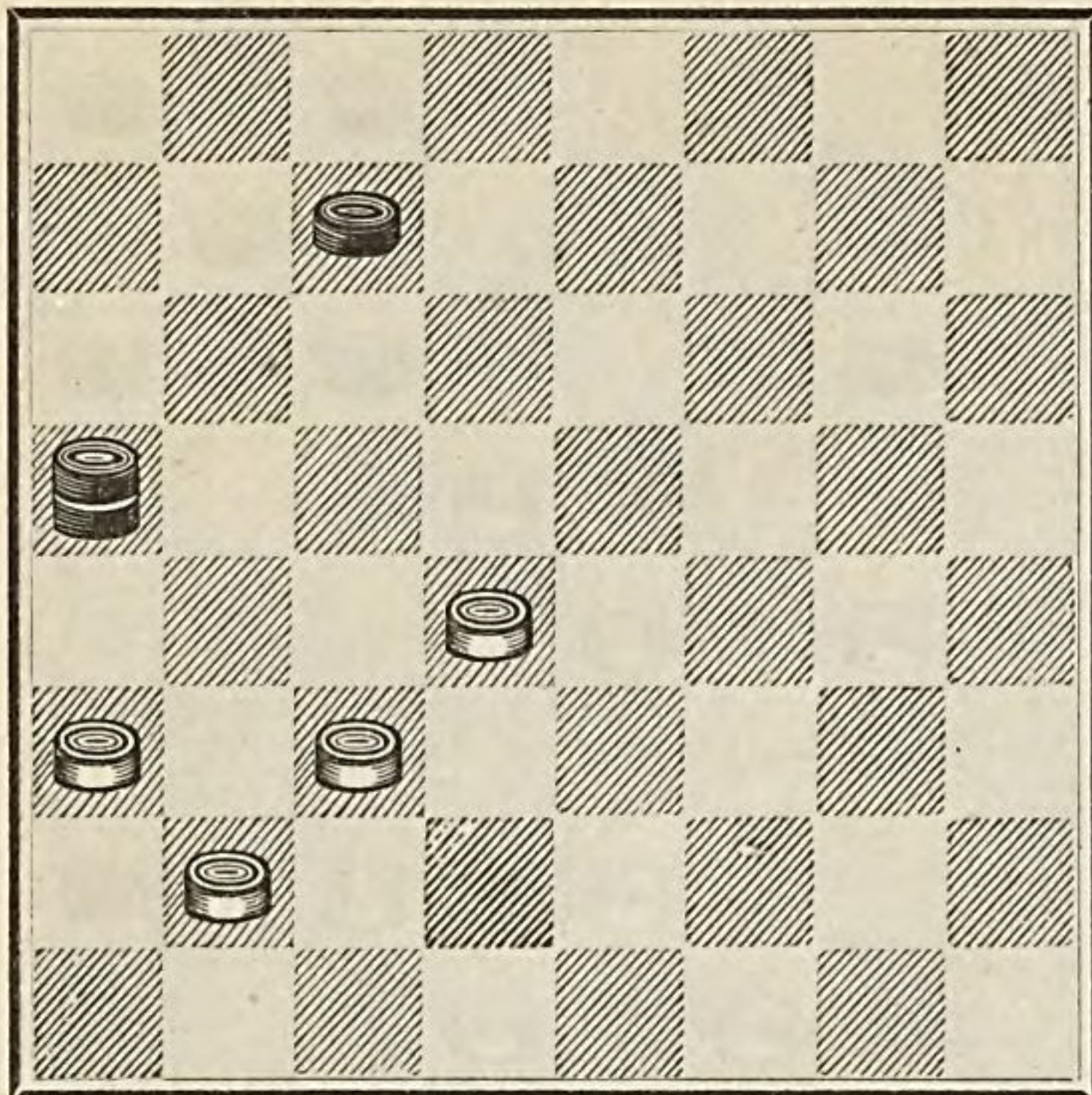
Nr. 179.



In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

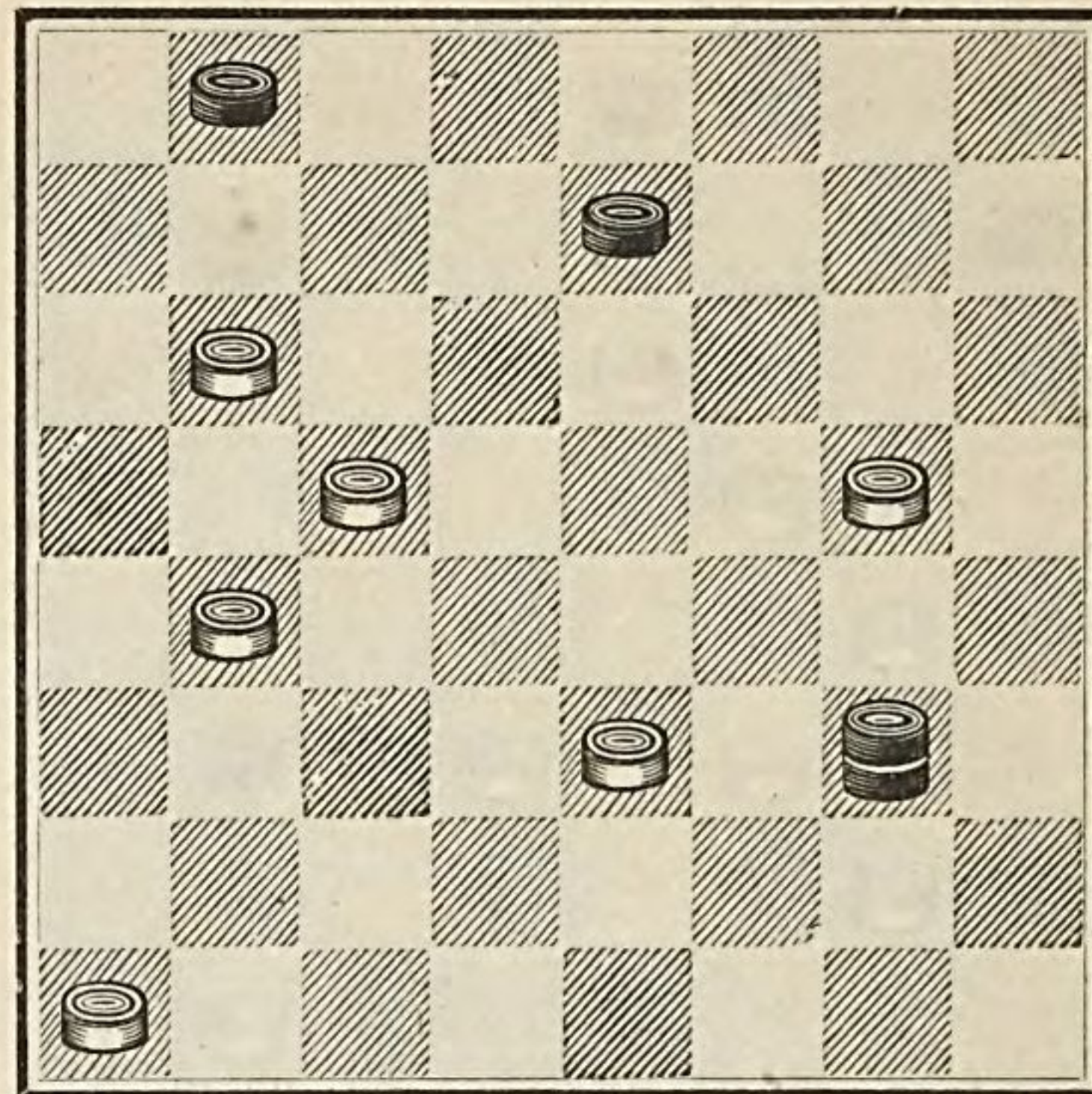
25.

Nr. 180.



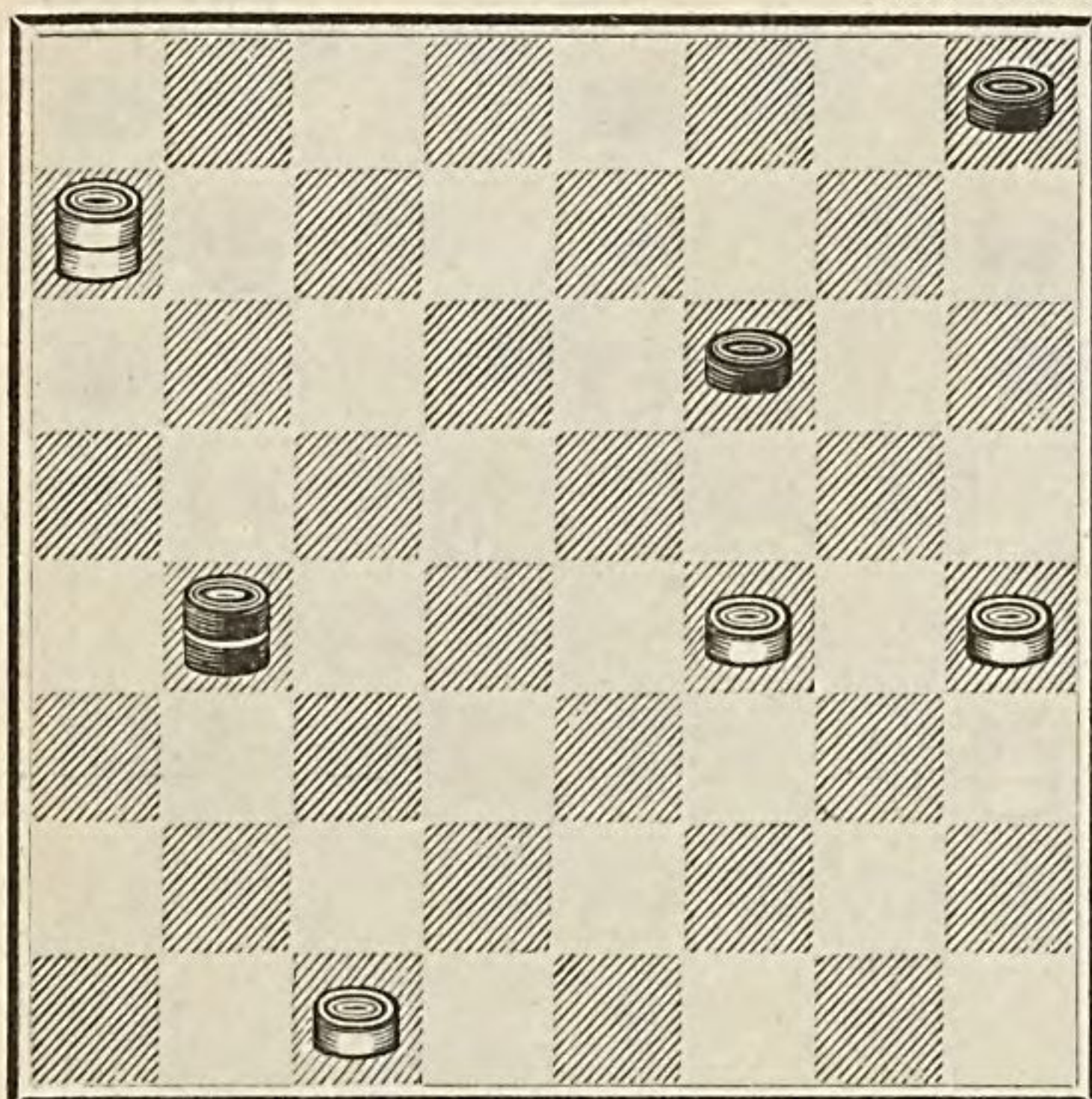
26.

Nr. 181.



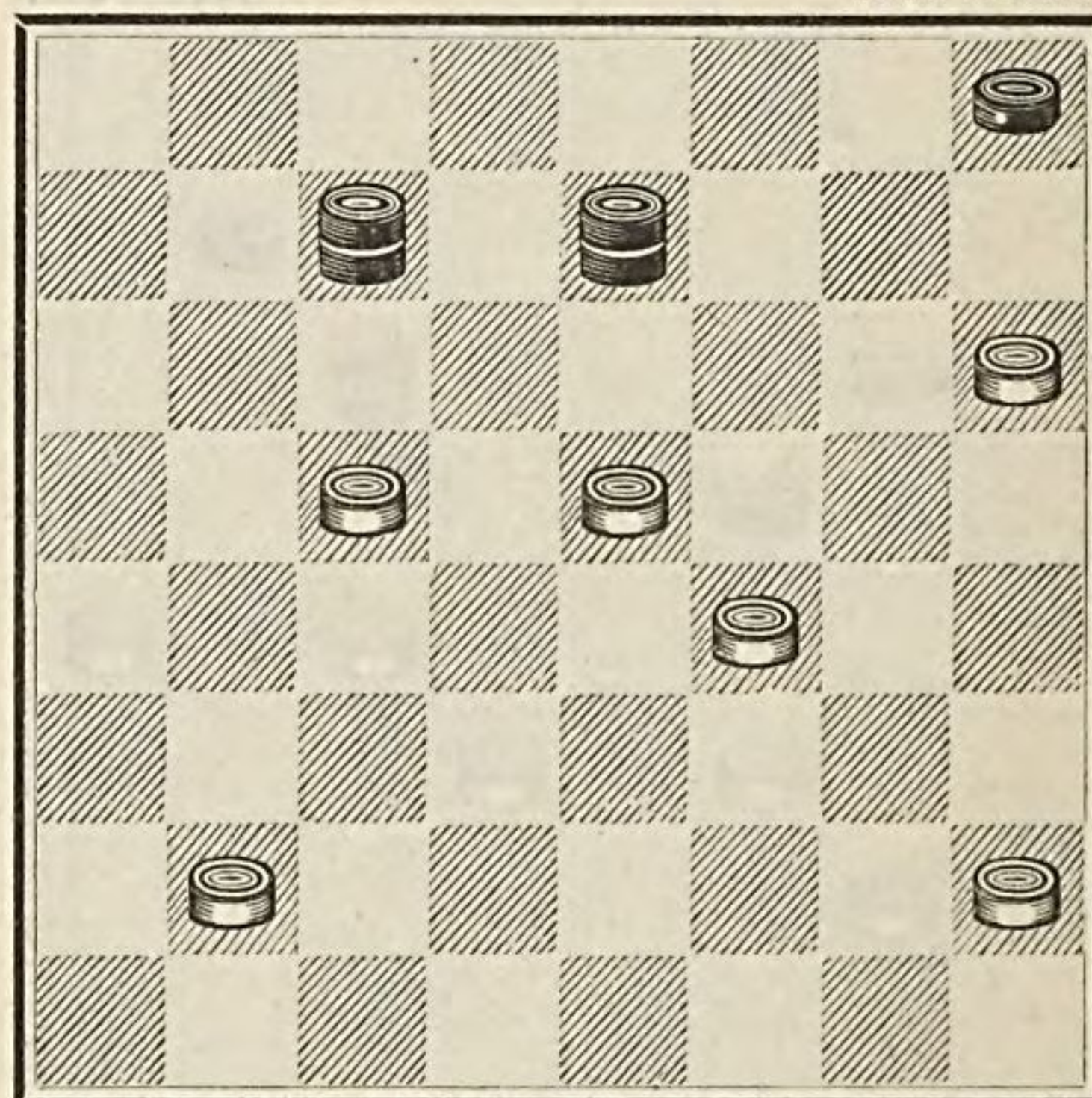
27.

Nr. 182.



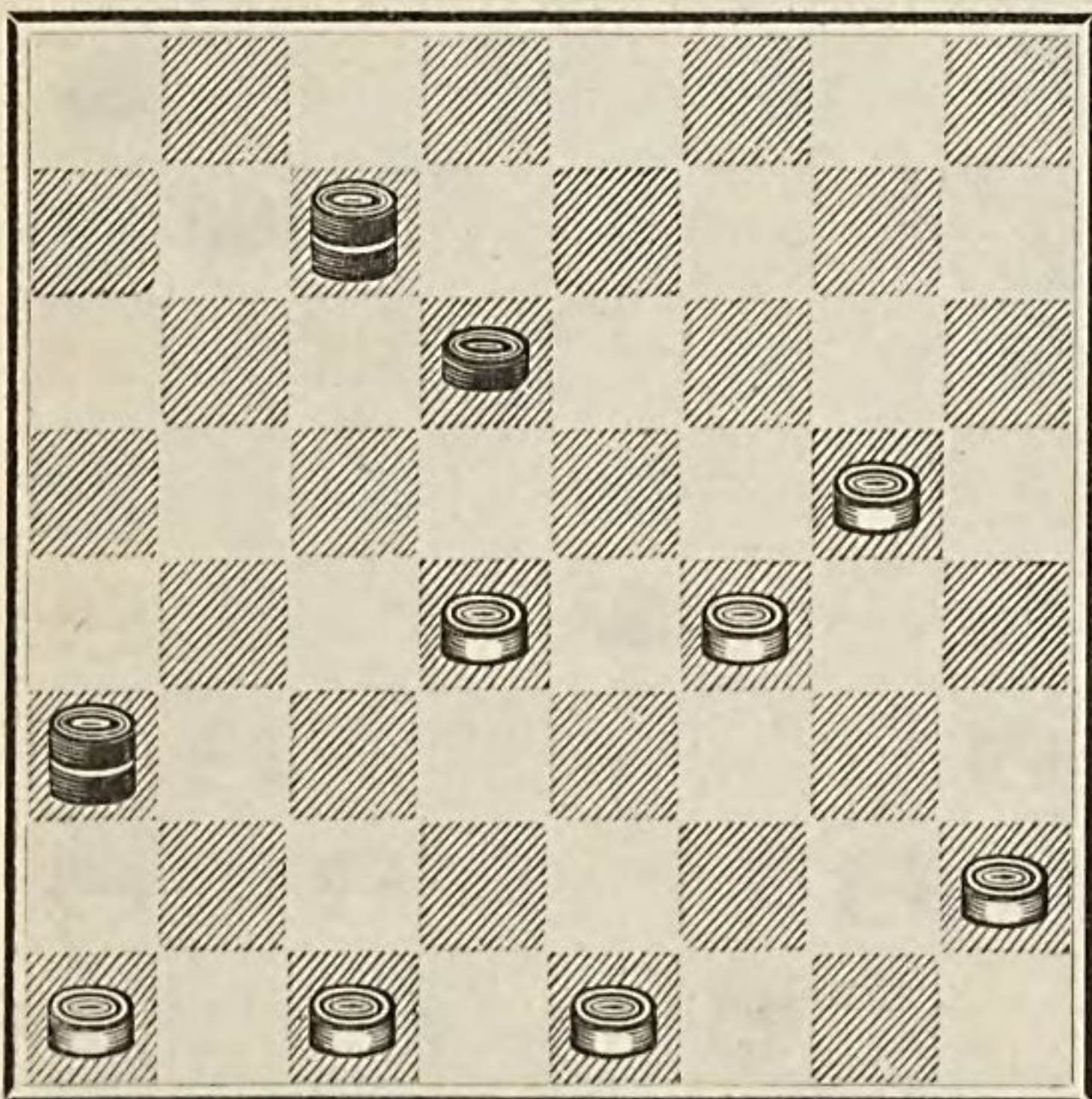
28.

Nr. 183.



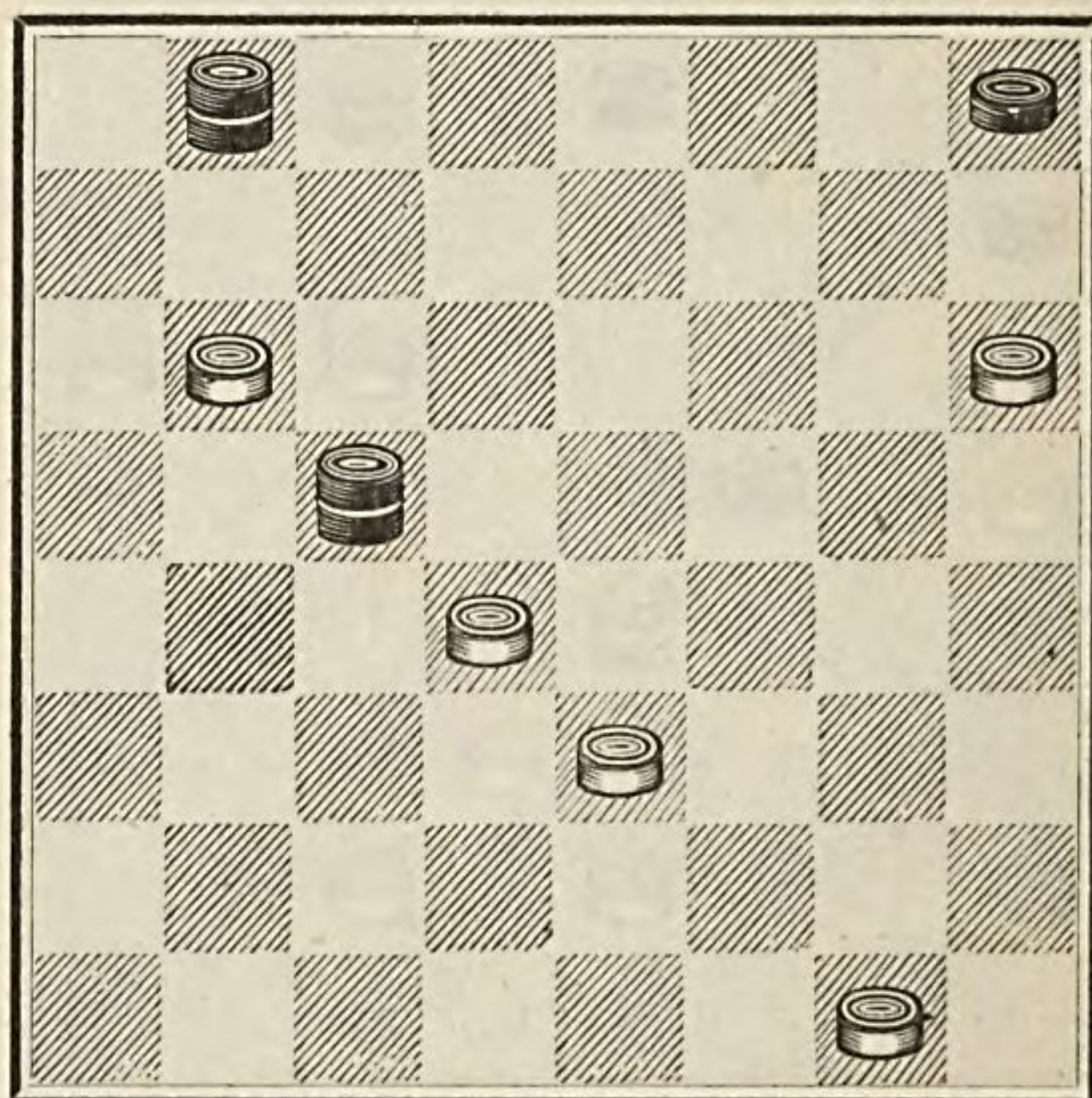
29.

Nr. 184.



30.

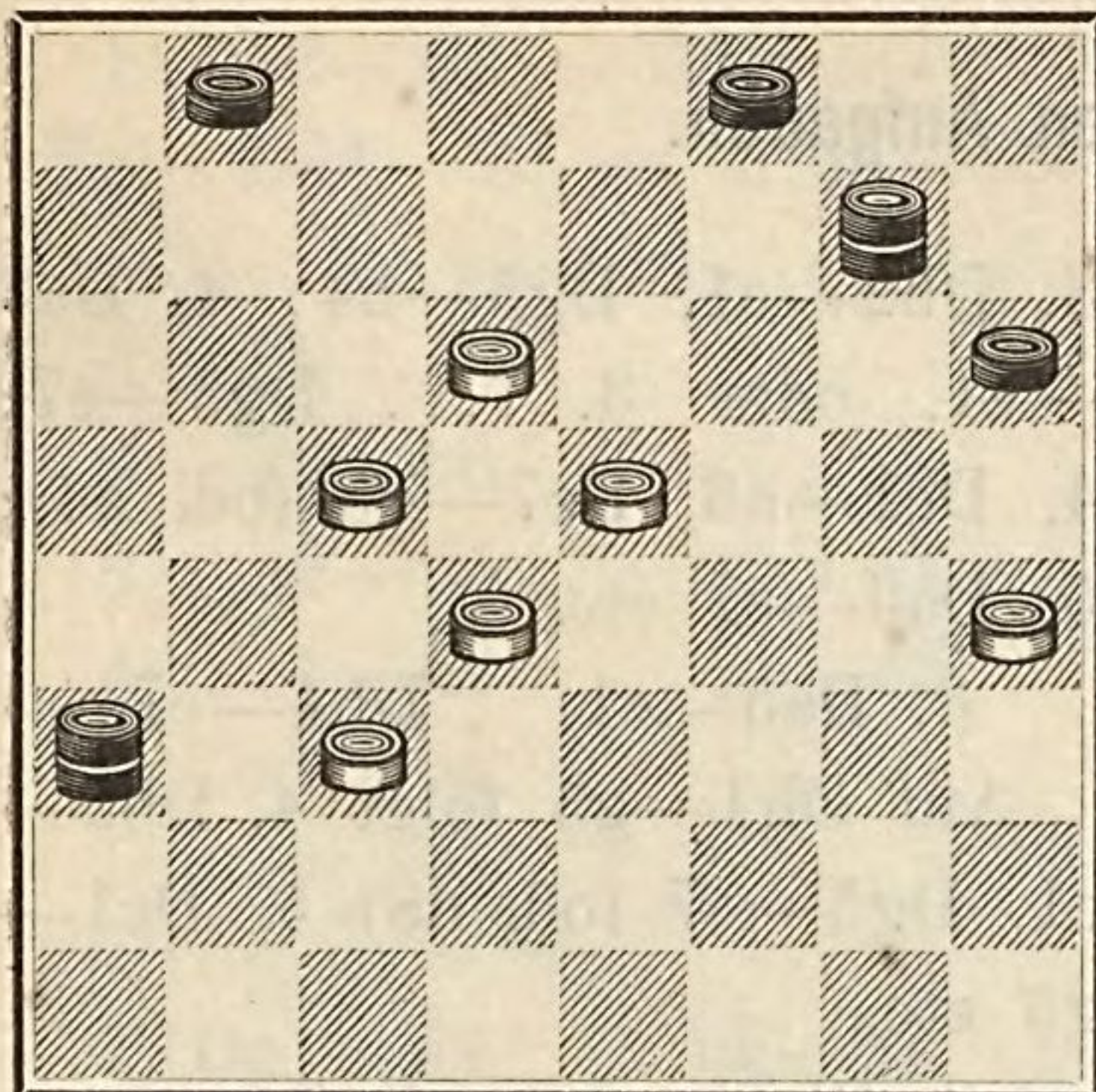
Nr. 185.



In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

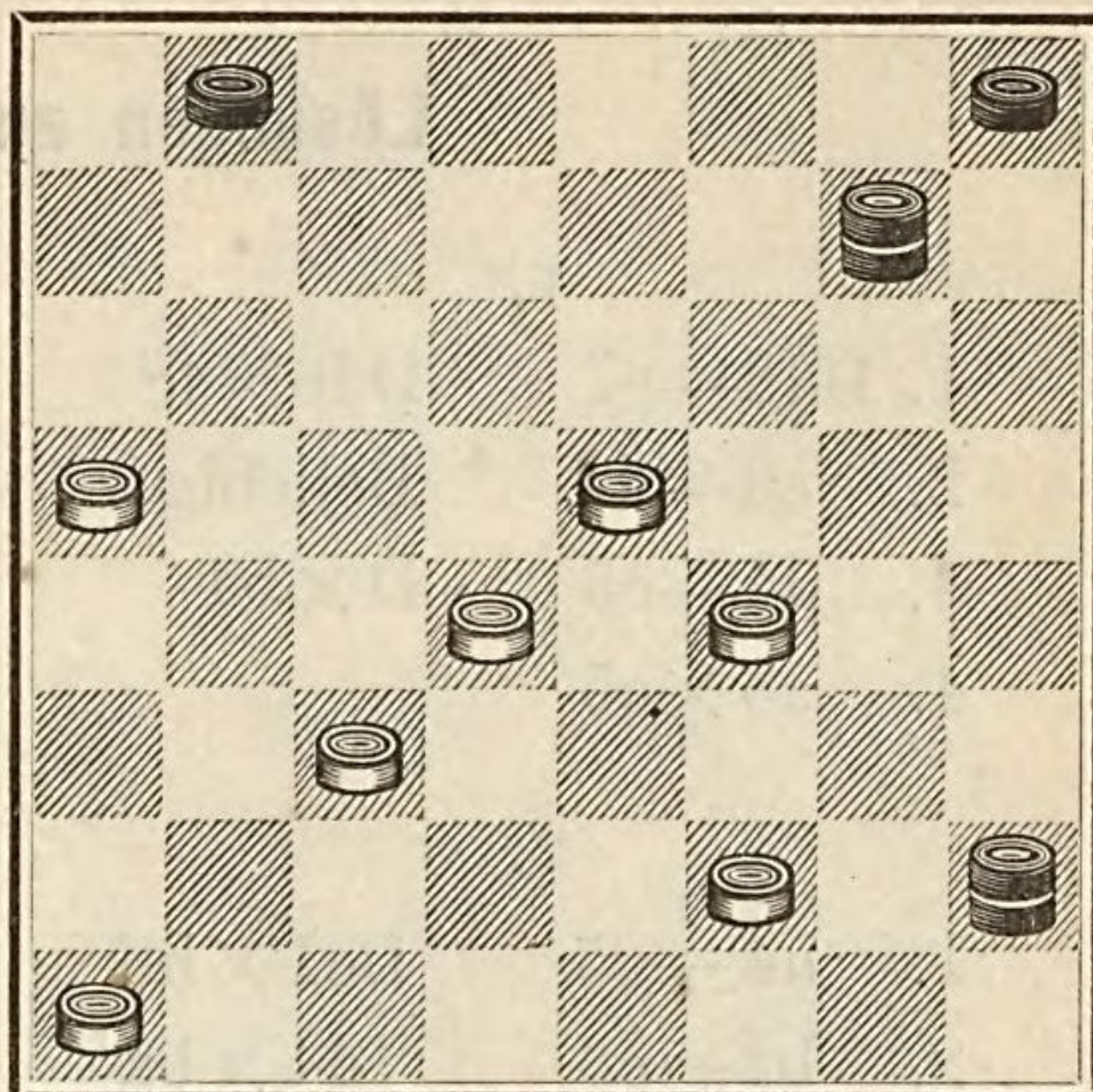
31.

Nr. 186.



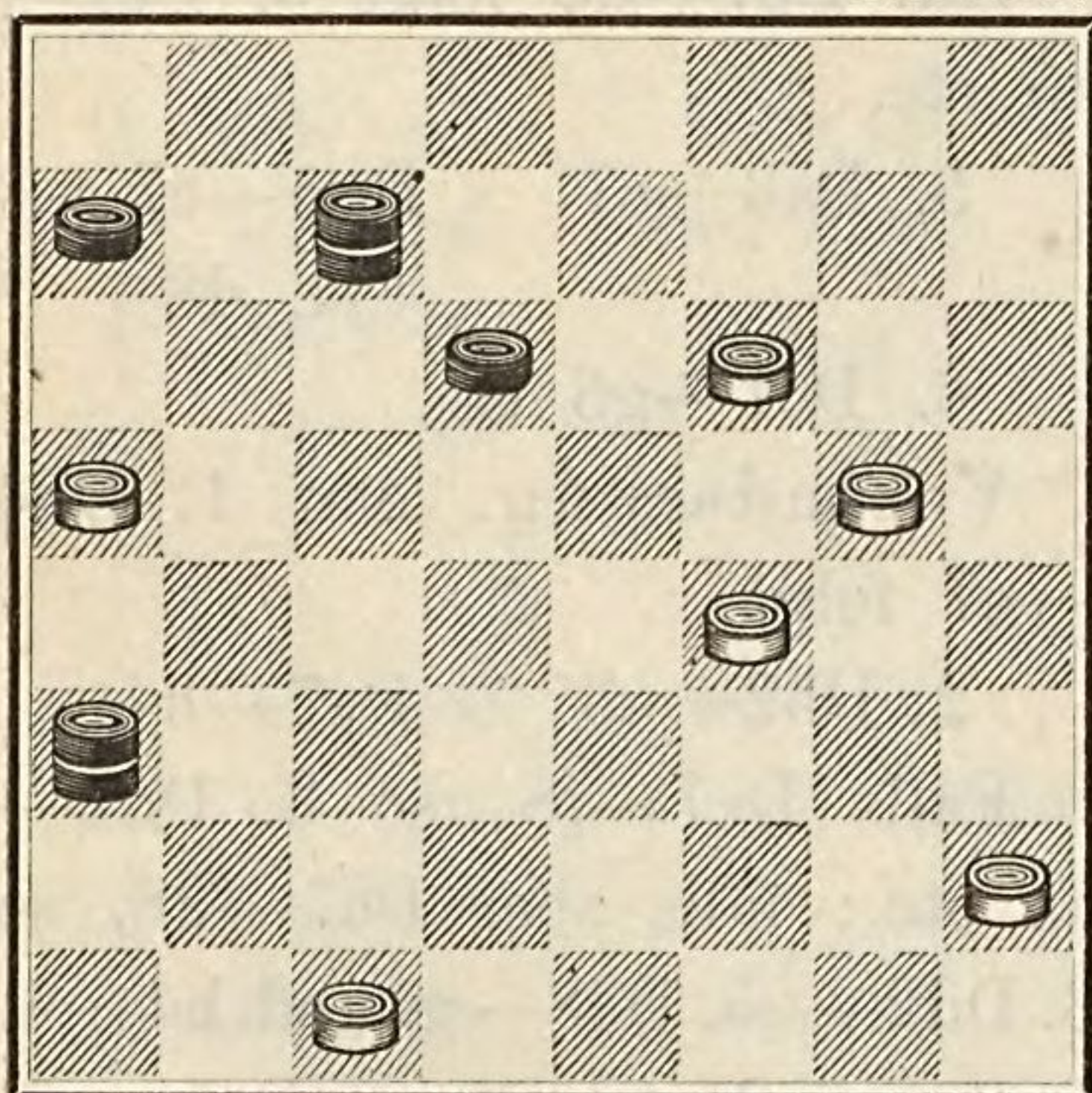
32.

Nr. 187.



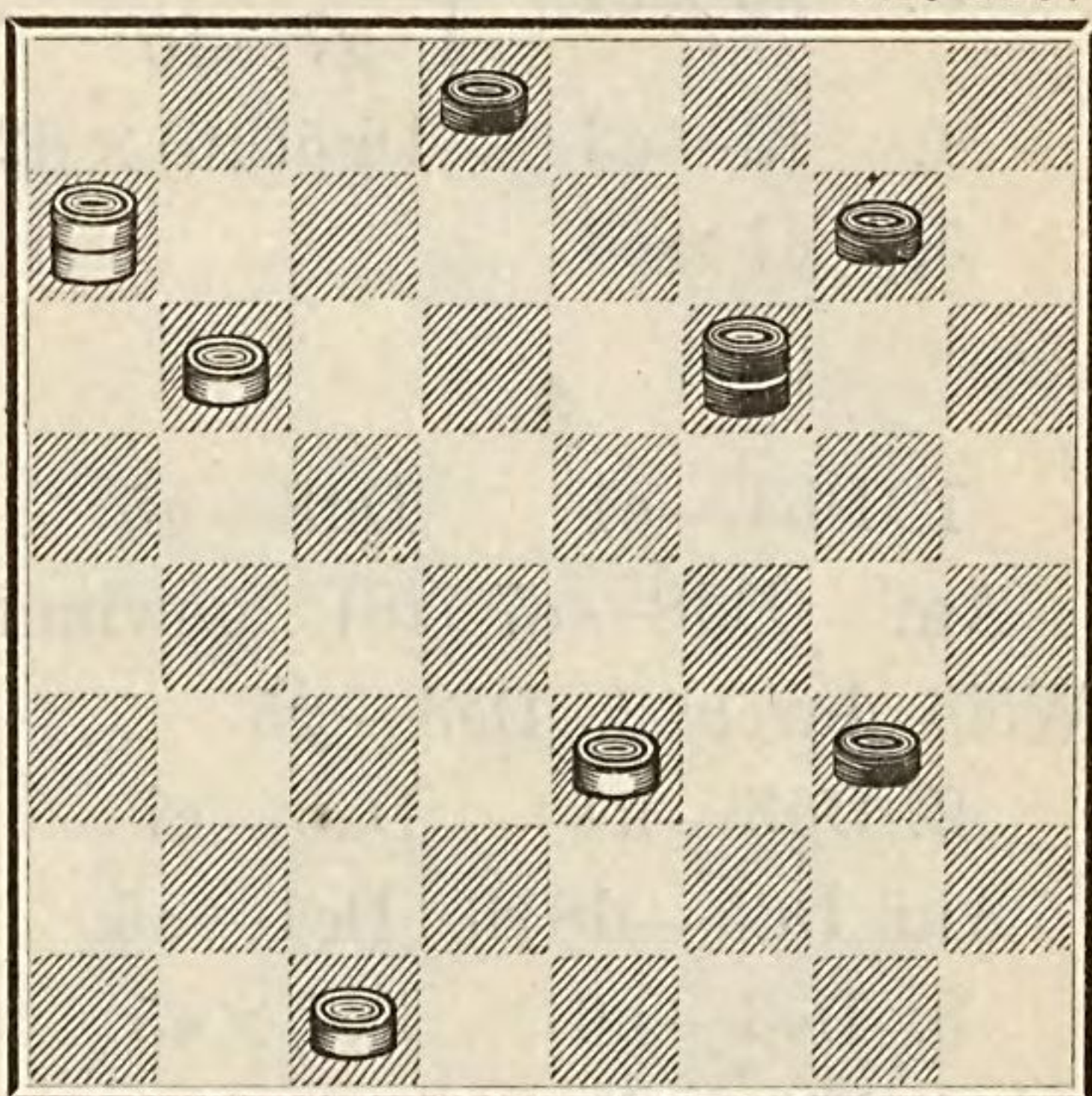
33.

Nr. 188.



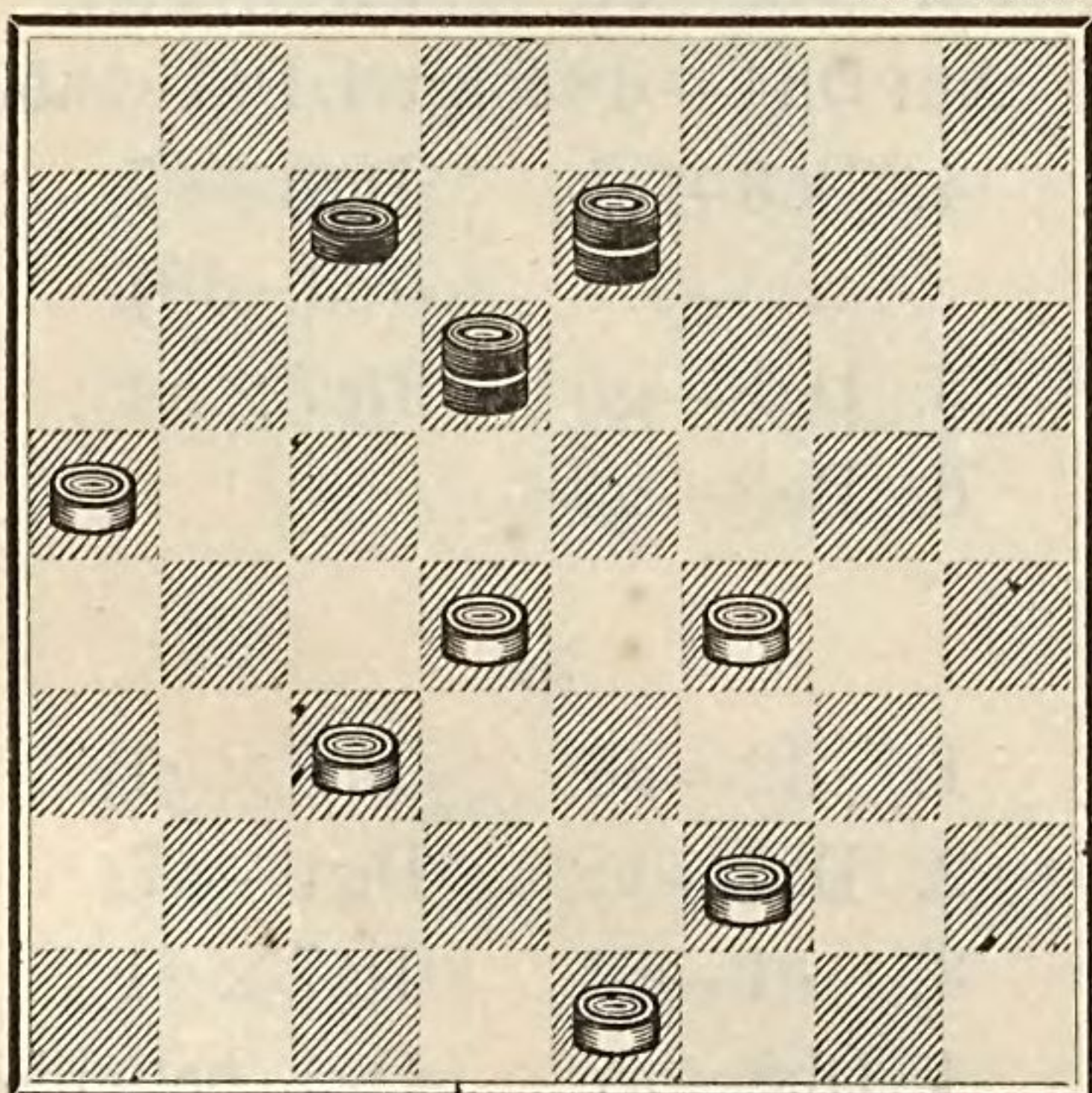
34.

Nr. 189.



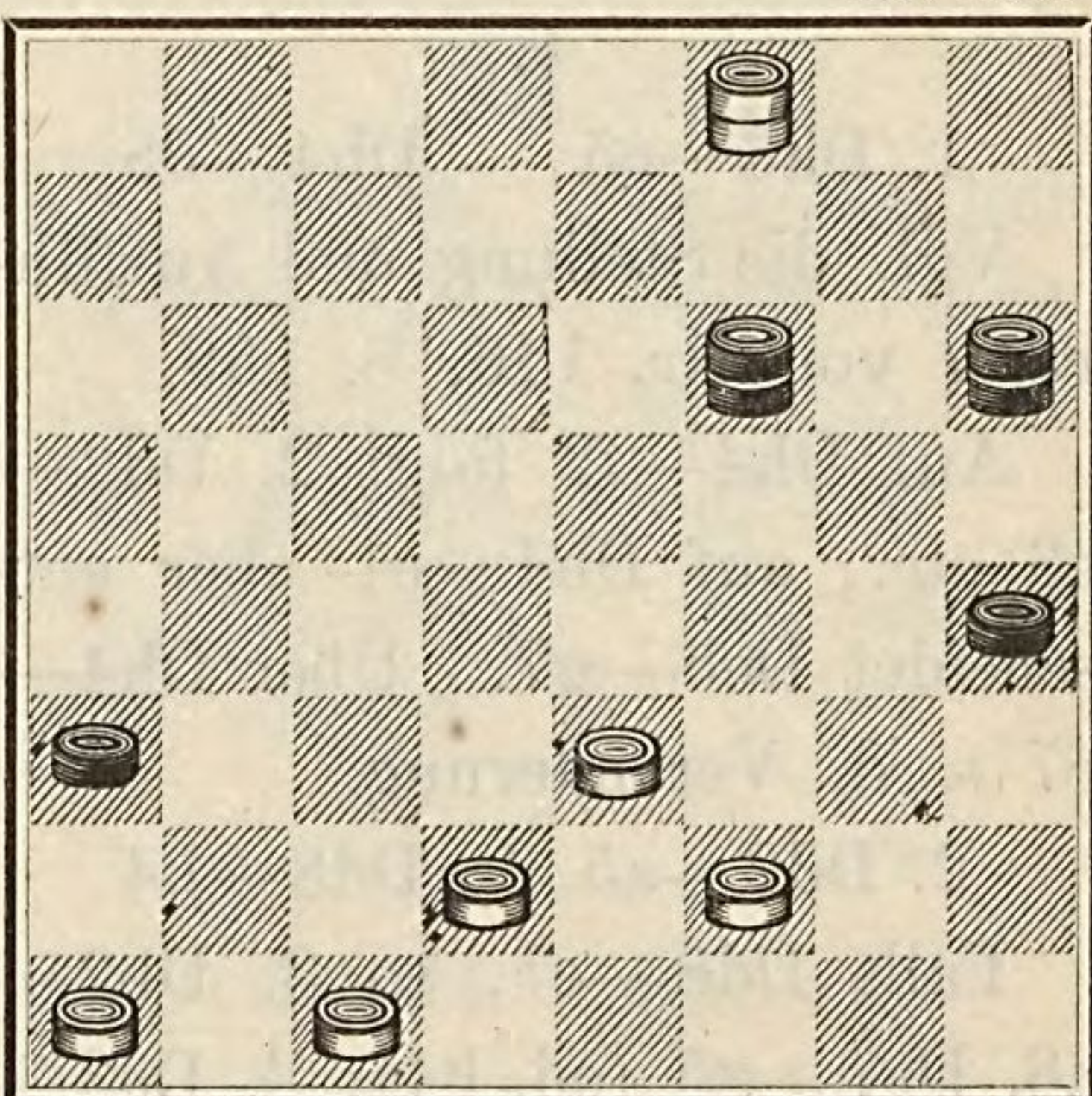
35.

Nr. 190.



36.

Nr. 191.



In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

Lösungen zu den Aufgaben.

1.

- | | |
|------------|----------|
| 1. Dd8—e7 | Dd6 × f8 |
| 2. e3—d4 | Beliebig |
| 3. d4—c5 | D × b4 |
| 4. a3 × c5 | |

2.

- | | |
|------------|---|
| 1. h4—g5 | Dc1 × h6 |
| 2. b2—c3 | d4 × b2 |
| 3. a3 × c1 | <div style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> $\left\{ \begin{array}{l} \text{Dh6—g5} \\ \text{g7—f6} \end{array} \right.$ </div> |
| 4. f2—e3 | Dg5(h6) × d2 |
| 5. c1 × e3 | |

3.

- | | |
|--|----------|
| 1. Db4—e1 | Dd8—a5 |
| Auf Dd8—e7 (f6) gewinnt Weiß durch 2. De3—g5 | |
| 2. Dg3—h4 | Da5—c7 |
| Auf Da5—d8 3. De1—a5. | |
| 3. De3—b6 | Dc7 × a5 |
| 4. Dh4—d8 | |

4.

- | | |
|---|--------|
| 1. Dh8—e5 | Dh4—d8 |
| Vgl. die Stellung und Ausführung von Nr. 146, S. 159. | |

Auf Dh4—f2 folgt 2. Dd2—e3 etc.; auf Dh4—e1 aber entscheidet De5—g7. Über Dh4—e7 s. d. Veränderung.

- | | |
|---|--------|
| 2. Dd2—a5 | Dd8—h4 |
| Falls Dd8—e7, so 3. Db2—a3, De7—g5 (od. h4); 4. Da3—e7 etc. Falls aber Dd8—g5, so | |

- | | |
|--|--|
| 3. Db2—c1, Dg5—h4; 4. Da3—e1, oder 3. Dg5—e7; | |
| 4. Dc1—a3, De7—g5 (od. h4); | |
| 5. Da3—e7 etc. | |

3. Da5—e1	Dh4—e7
-----------	--------

Auf Dh4—g5 folgt 4. Db2—c1, Dg5—e7 (od. d8) 5. Dc1—g5 etc.

4. Db2—a3	De7—g5
-----------	--------

Auf De7—d8 folgt 5. De1—a5 etc.

5. Da3—c1	Dg5—e7
	(od. d8)

6. Dc1—g5 etc.

Veränderung: Auf 1. Dh4—e7 folgt

2. Db2—a3	De7—h4
-----------	--------

Falls De7—f8, so 3. Dd2—a5 etc.; falls aber De7—d8, so 3. Dd2—a5, Dd8—g5 (od. h4); 4. Da3—e7, Dg5 × d8; 5. De5—c7.

3. Dd2—e1	Dh4—g5
-----------	--------

Auf Dh4—d8 folgt 4. De1—a5.

4. Da3—c1	Dg5—e7
	(od. d8)

5. Dc1—g5	De7 × h4
-----------	----------

6. De5—g3

5.

1. d2—e3	Dc5 × g1
----------	----------

2. Dc7—b8	Dg1—a7
-----------	--------

3. e1—f2	Da7 × g1
----------	----------

4. Db8—a7	Dg1 beliebig
-----------	--------------

5. Da7 × g1	
-------------	--

6.

1. $b2 - c3$ $Dd4 - a1$
 Falls $Dd4 - b2$, so 2. $a5 - b6$,
 $c7 \times a5$; 3. $a3 - b4$, $a5 \times c3$;
 4. $c1 \times a3$.

2. $a5 - b6$ $c7 \times a5$
 3. $a3 - b4$ $a5 \times c3$
 4. $c1 - b2$ $c3 - d2$
 5. $e1 \times c3$

7.

1. $Dg1 - d4$ $b2 - c1$
 Auf $b2 - a1D$ gewinnt 2. $Dd4 - h8$.

2. $Dd4 - g7$ $h6 \times f8$
 3. $g5 - h6$ $Dc1 \times g5$
 4. $h6 \times f4$ $h6 - g7$
 5. $f4 - g5$

8.

1. $e7 - f8D$ $b4 - a3$
 Auf $b4 - c3$ gewinnt Weiß
 durch 2. $f4 - e5$.

2. $Df8 - c5$ $a3 - b2$
 3. $Dc5 - d4$ $b2 - c1D$

Auf $b2 - a1D$ gewinnt Weiß
 durch 4. $Dd4 - h8$.

4. $Dd4 - g7$ $h6 \times f8$
 5. $g5 - h6$ $Dc1 \times g5$
 6. $h6 \times f4$ $f8 - e7(g7)$
 7. $f4 - e5(g5)$ u. gew.

9.

1. $e5 - d6$
 1. $De7 \times a3 \times c1 \times g5$
 2. $h6 \times f4$ $Dc5 \times g3$
 3. $h2 \times f4$ $h8 - g7$
 4. $f4 - g5$

10.

1. $h6 - g7$ $f8 \times h6$
 2. $h4 - g5$ $h6 \times f4$
 3. $a1 - b2$ $c3 \times a1D$
 4. $Df2 - e1$ $Da1 \times g7$
 5. $De1 \times b4 \times f8 \times h6 \times e3$

11.

1. $b2 - c3$ $Dh6 \times c1$
 2. $f6 - g7$ $f8 \times h6$
 3. $g3 - f4$ $Dc1 \times g5$
 4. $e5 - d6$ $c7 \times e5$
 5. $d4 \times f6 \times h4$ $a7 - b6$
 6. $c3 - b4$ u. gew.

12.

1. $c5 - d6$ $e7 \times c5$
 2. $e3 - f4$ $c5 \times e3 \times g5$
 3. $c3 - b4$ $f6 \times d4$
 4. $h4 \times f6 \times h8D$

13.

1. $f4 - g5$ $e5 \times c7$
 2. $g5 - f6$ $g7 \times e5$
 3. $e1 - f2$ $Dg1 \times e3$
 4. $d2 \times f4 \times d6 \times b8D$

14.

1. $e5 - d6$ $Dg3 \times c7(b8)$
 2. $c5 - d6$ $Dc7 \times f4 \times d2$
 3. $c1 \times e3$ $Df8 \times c5 \times f2$
 4. $g1 \times e3$ $a7 - b6$
 5. $e3 - d4$ $b6 - a5$
 6. $d4 - c5$

15.

1. $e3 - d4$ $Dg5 \times c1$
 2. $d4 - e5$ $d6 \times f4$
 3. $c3 - b4$ $a3 \times c5$

4. e1—d2 Dc1—e3
 5. f2 × d4 × b6 × d8 × f6 ×
 h8D.

16.

1. c5—b6 Df8 × a3
 2. g5—f6 e5 × g7
 3. h6 × f8D b8—a7
 4. b6—c7 a7—b6
 5. c7 × a5

17.

1. f2—e3 Dc1 × f4
 2. Dd8—g5 Df4—c1
 3. Dg5—f4 e5 × g3
 4. h2 × f4 Dc1 × g5
 5. h6 × f4 etc.

18.

1. b6—c7 Db8 × d6
 2. c1—b2 De5 × a1
 3. d2—c3 Da1 × d4 × b6
 4. a5 × c7 × e5 × g7 und
 gewinnt.

19.

1. b2—a3 Dg7 × a1
 Auf Dg7—b2, 2. a3 × c1, g3
 —f2 gewinnt 3. b4—a5.
 2. d6—e7 d8 × f6
 3. e3—d4 Da1 × e5
 4. c5—b6 a7 × c5
 5. b4 × d6 × f4 × h2
 5. f6—e5
 6. g1—f2 e5—d4
 7. a3—b4

20.

1. f2—g3 h2 × f4 × d6
 2. b4—c5 d6 × b4

3. d4—e5 f6 × d4
 4. d2—c3 { b4 × d2
 d4 × b2

5. c1 × a3 × c5 × a7 }
 c1 × e3 × c5 × a7 } *nebst*
 6. a7—b8D u. gew.

21.

1. e3—d4 c5 × e3 × g5
 2. c3—b4 Df6 × a1
 3. h4 × f6 × h8D u. gew.

22.

1. d2—c3 Dg7 × a1
 2. g5—f6 Da1 × g7
 3. f4—g5 h6 × f4
 4. c5—b6 a7 × c5 × e7
 5. Da3 × f8 × h6 × e3

23.

1. h6—g7 Df8 × h6
 2. f6—e7 d8 × f6
 3. d2—c3 Dh6 × d2 × b4
 4. a5 × c3 × e5 × g7

24.

1. h4—g5 Dc1 × h6
 2. b2—c3 d4 × b2
 3. a3 × c1 { Dh6—g5
 od. g7—f6
 4. f2—e3 Dg5 × d2
 5. c1 × e3

25.

1. d4—c5 Da5 × d2
 2. c5—b6 a7 × c5
 3. b2—c3 Dd2 × b4
 4. a3 × c5 a5—b4
 5. c5 × a3

26.

1. b6—c7 b8 × d6
2. e3—f4 Dg3 × e5
3. b4—a5 d6 × b4
4. a5 × c3 De5 × b2
5. a1 × c3

27.

1. c1—d2 Db4 × e1
2. f4—e5 f6 × d4
3. Da7 × f2 De1 × g3
4. h4 × f2

28.

1. e5—d6 Dc7 × e5 × g3
2. h2 × f4
2. De7 × a3 × c1 × g5
3. h6 × f4

29.

1. c1—b2 Da3 × c1
2. d4—c5 d6 × b4
3. g5—h6

30.

1. g1—h2 Dc5 × a7
2. e3—f4 Da7 × e3 × g5
3. h6 × f4 Db8 × g3
4. h2 × f4

31.

1. c5—b6 Da3 × e7
2. e5—f6 Dg7 × e5

Falls De7 × g5, so 3. h4 × h8D, h6—g5; 4. Dh8—e5.

3. d4 × f6 × d8D f8—g7
4. c3—d4 g7—f6
5. Dd8 × g5 h6 × f4
6. b6—a7 b8—c7
7. a7—b8D

32.

1. f4—g5 Dh2 × d6 (c7)
2. d4—e5
2. Dd6 × g3 × e1 × b4
3. a5 × c3 Dg7 × b2
4. a1 × c3 b8—a7

Auf b8—c7 folgt 5. g5—h6, c7—d6 (oder b6); 6. c3—d4 (oder b4); auf h8—g7 folgt 5. c3—d4, b8—a7 (c7); 6. d4—c5.

5. g5—h6 a7—b6
6. c3—b4

33.

1. c1—b2 Da3 × c1
2. f6—e7 d6 × f8D
3. g5—h6 Dc1 × g5
4. h6 × f4 Dc7 × g3
5. h2 × f4

34.

1. c1—b2 Df6 × a1
2. e3—f4 g3 × e5
3. b6—c7 d8 × b6
4. Da7 × d4 × f6 × h8

35.

1. f4—g5 De7 × h4
2. d4—c5 Dd6 × b4 × d2
3. e1 × c3 Dh4 × e1 × b4
4. a5 × c3

36.

1. a1—b2 Df6 × a1
2. f2—g3 h4 × f2 × d4
3. d2—c3 d4 × b2
4. c1—d2 Dh6 × c1
5. Df8—h6 nebst 6. Dh6 × c1.

Zweites Kapitel.

D a s a l t e D a m e s p i e l.

(Nach spanisch-englischer Spielweise.)

1. Verhältniß der alten zur neuen Spielweise.

Das alte Damespiel, ursprünglich in Spanien geübt und hauptsächlich in England beliebt geworden, wird gegenwärtig in Deutschland nur noch vereinzelt gepflegt, obschon diese Spielweise zu mancherlei besonderen Feinheiten Anlaß bieten kann. Es ist bereits in früheren Andeutungen, z. B. S. 13 unten, erwähnt worden, daß sich die alte Spielweise in der Hauptsache durch den beschränkten Gang der Dame kennzeichnet, welche zwar vorwärts und rückwärts gehen und schlagen, aber jemalig nur ein Feld weit ziehen kann. Die Steine gehen und schlagen ebenfalls ein Feld weit nur vorwärts. Außerdem kommt bei dem alten Damespiel für das Schlagen noch die Frage in Betracht, ob in dem Falle mehrfacher Möglichkeit gleichfalls die Mehrzahl der Schlagfälle entscheidet oder ob, wie es häufig geübt wird, hier die Wahl zwischen den verschiedenen Möglichkeiten frei steht.

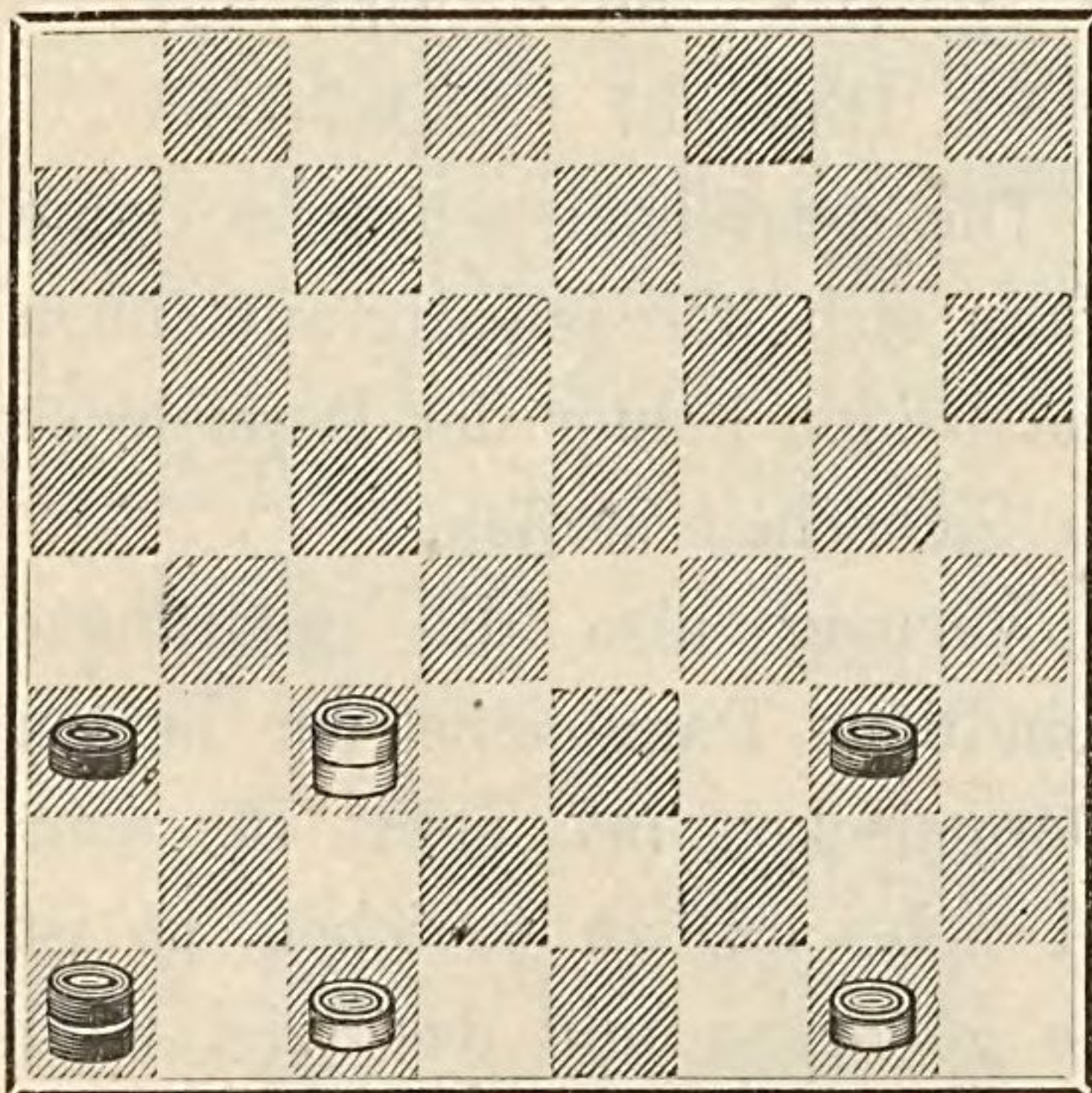
Auf die praktische Übung des alten Spieles müssen die gedachten Unterschiede von der neueren Spielweise vornehmlich im letzteren Teile der Partie, in welchem eine oder mehrere Damen auftreten, Einfluß haben. Dagegen verschwindet ihre Bedeutung mehr oder weniger für den Anfang des Spiels und für den ersten Teil des Mittelspieles. Alle in dem ersten Kapitel dieses Buches über die Eröffnung der Partie und in den ersten Abschnitten betreffend das Mittelspiel gegebenen Entwicklungen gelten daher auch in der Hauptsache für das alte Damespiel. Mit Rücksicht hierauf werden

wir nachher (Seite 200—206) eine Reihe lehrreicher Fintenspiele angeben, bestimmt zunächst für den Anfänger, der vor oder neben dem eingehenden Studium des gewöhnlichen (neueren) Spieles zugleich die alte Spielweise kennen lernen will, in welcher meist schon das Übergewicht eines Steines und die Erlangung einer Dame den Sieg zu sichern vermag. Ganz besondere Feinheiten entspringen hier aber im Endspiele aus dem Kampfe der Damen gegeneinander. Denn infolge der beschränkten Gangweise, die einer bedrängten und verfolgten Dame nur geringen Ausweg gestattet, entscheidet noch häufiger als in dem gewöhnlichen Damespiel das Tempo und die Nötigung des Gegners zum Ziehen. Auf dergleichen Feinheiten besondere Rücksicht zu nehmen, ist daher die eigentliche Aufgabe unserer Unterweisung im alten Damespiel, während hinsichtlich der übrigen Lehren mit auf die Ausführungen über das gewöhnliche Damespiel im ersten Kapitel unseres Buches verwiesen werden kann.

2. Einfache Spielproben.

Als eines der einfachsten Beispiele, wie die bessere Stellung durch Nötigung des Gegners zu ungünstigen Zügen verwertet werden kann, möge folgender Fall dienen:

Schwarze Partei. Nr. 192.



Weiße Partei.

1. Dc3—d2 Da1—b2

Falls g3—h2, so 2. Dd2—c3.

2. Dd2—e1 g3—h2

Zöge Schwarz hier anders, z. B. Db2—c3, so würde Weiß durch 3. g1—h2 den Stein g3 erobern.

3. De1—d2 Db2—a1

4. Dd2—c3 und Weiß gewinnt.

Wäre in obiger Stellung aber Schwarz am Zuge, so würde er durch

1. g3—h2

das Spiel unentschieden halten:

2. Dc3—d2 Da1—b2

3. Dd2—e1 Db2—c3

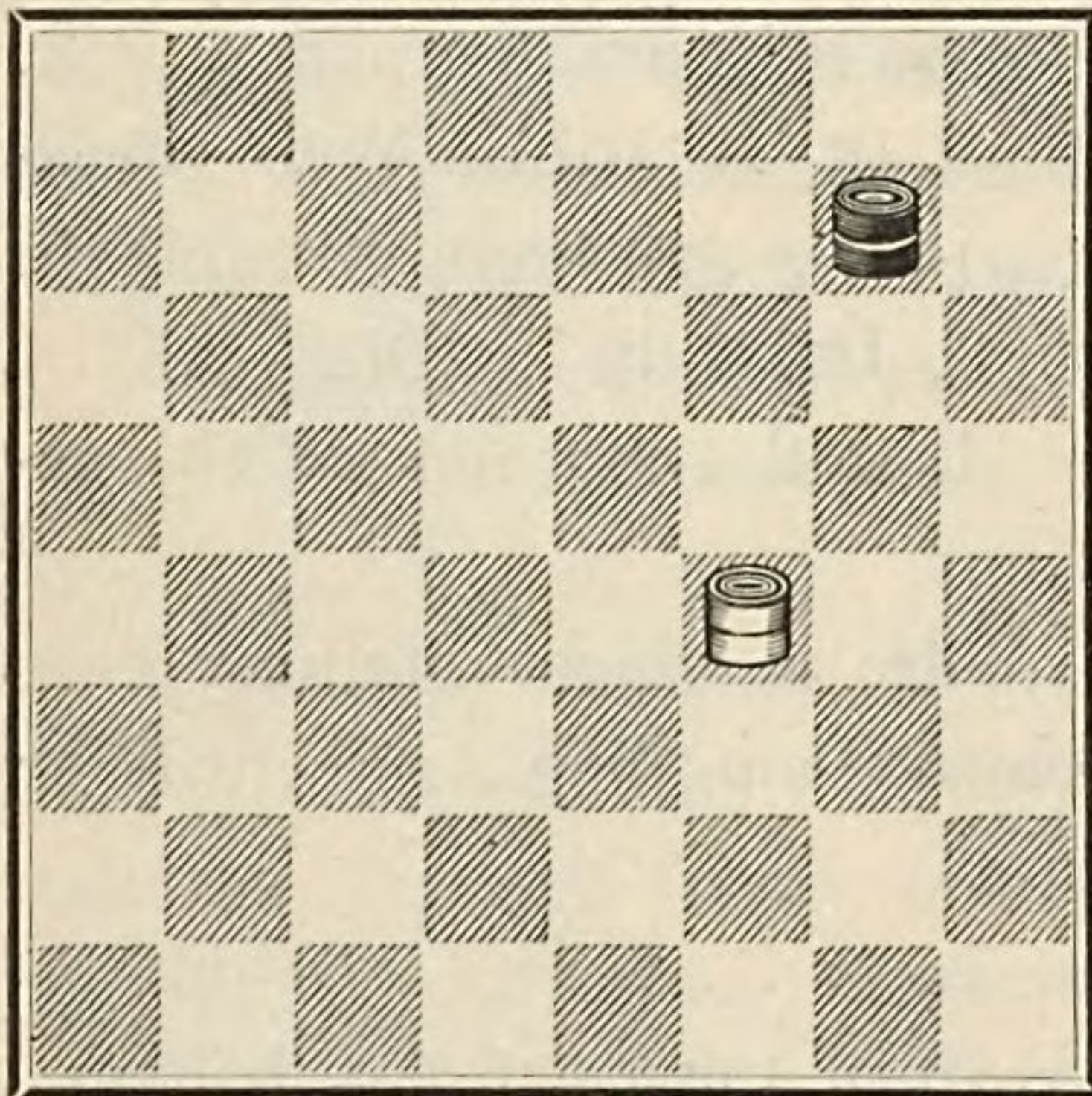
u. s. w.

Besondere Wichtigkeit hat die

Verschiedenheit der Ecken des Brettes für den Kampf zweier Damen gegeneinander, insbesondere für das Endspiel der Dame gegen eine feindliche Dame.

Man unterscheidet bekanntlich die einfache Ecke, nämlich a1 beziehentlich h8, von der sogenannten Doppelecke, nämlich g1 nebst h2 beziehentlich a7 nebst b8. Es kommen hierbei die schon früher, auf Seite 61 oben links gegebenen Andeutungen in Betracht. In der einfachen Ecke wird diejenige Dame, welche das Tempo hat, gegen die feindliche, in jene Ecke gedrängte Dame gewinnen, während in der Doppelecke die dorthin gedrängte feindliche Dame sich zu halten vermag, sodaß hier nur remis erzielt werden kann.

Schwarze Partei. Nr. 193.



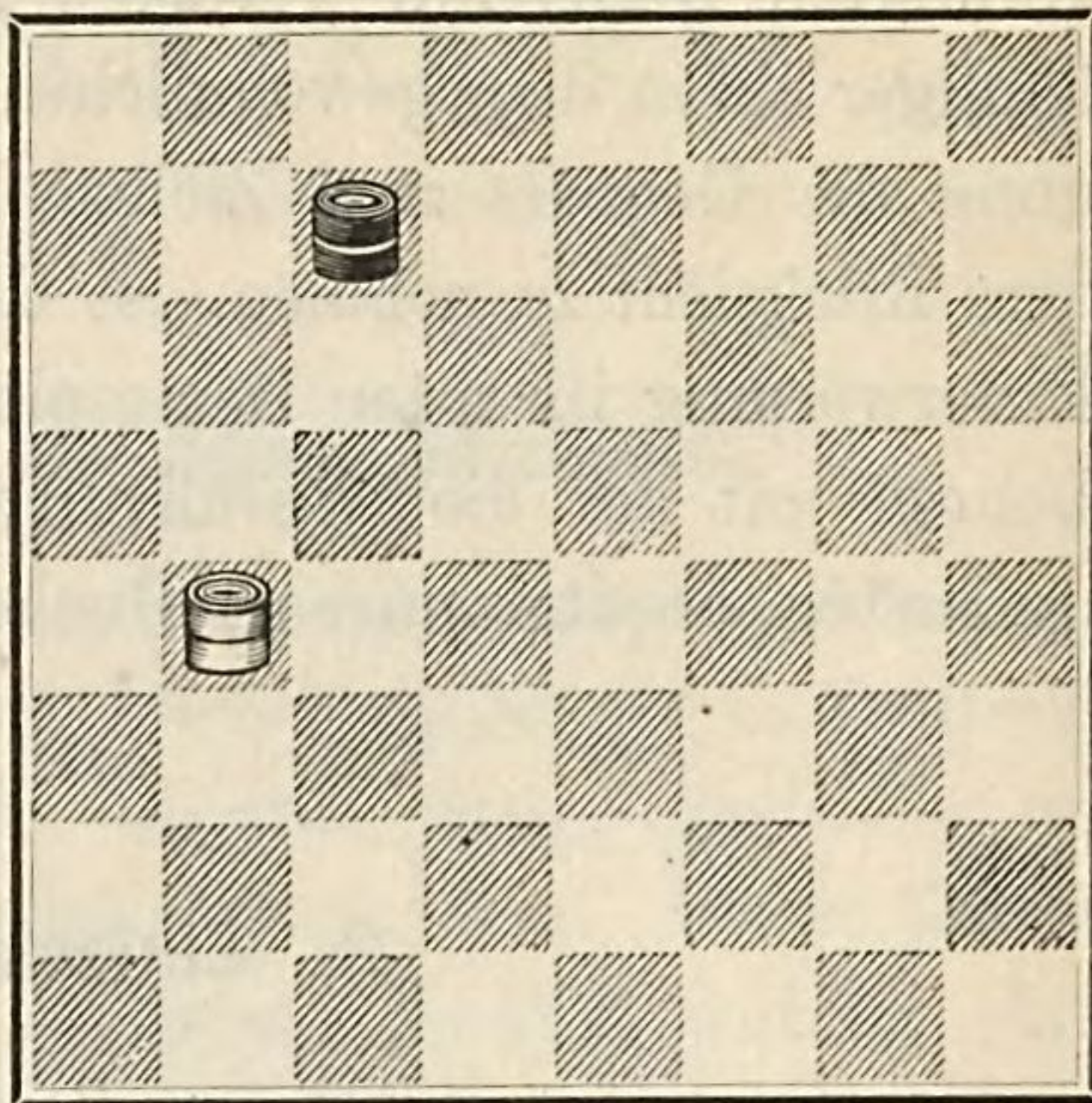
Weiße Partei.

1. Df4—g5 Dg7—h8
2. Dg5—f6 und Weiß gewinnt, da die schwarze Dame

nicht mehr dem Geschlagenwerden ausweichen kann. Dasselbe Ergebnis würde natürlich auch bei Dg7—f8 wegen 2. Dg5—f6 die Folge sein.

Anders stellt sich das Ergebnis in folgendem Falle:

Schwarze Partei. Nr. 194.



Weiße Partei.

1. Db4—c5 Dc7—b8

Mit Dc7—d8 würde Schwarz wegen 2. Dc5—d6 selbstverständlich verlieren.

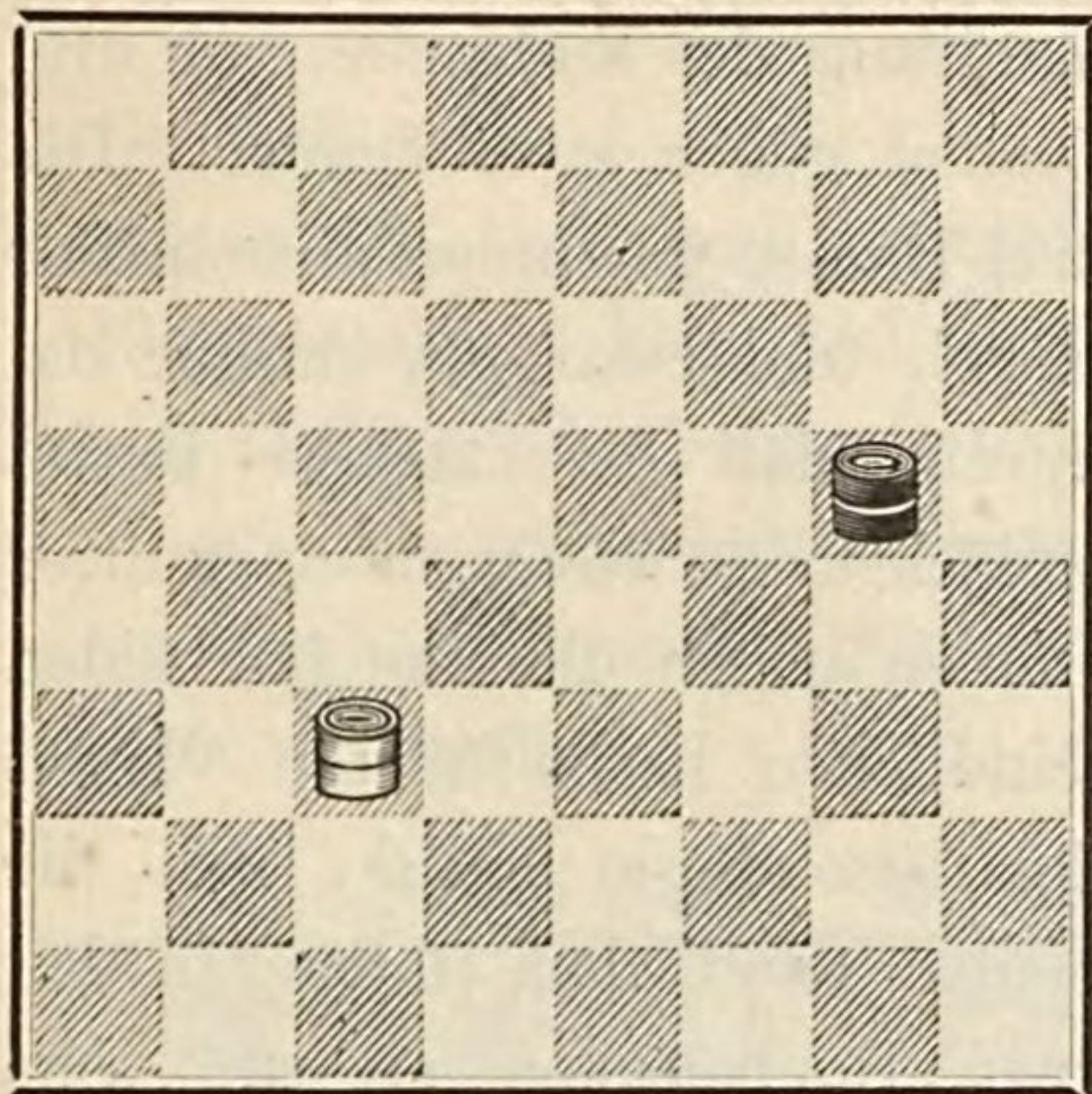
2. Dc5—b6 Db8—a7
3. Db6—c7 Da7—b8

Die getriebene schwarze Dame kann sich hier jemalig auf einem der beiden Felder der Doppelecke in Sicherheit stellen.

Vermag also die gedrängte feindliche Dame eine der beiden Doppelecken (a7 nebst b8 oder g1 nebst h2) zu erreichen, so ist sie geborgen und das Spiel wird remis bleiben.

Man vergleiche hierzu noch folgende Stellung:

Schwarze Partei. Nr. 195.



Weiße Partei.

Welche Partei hier auch am Zuge sei, sie kann bei richtigem Gegenspiele nur remis machen:

a)

1. Dc3—d4 Dg5—f4

Auch mit 1. Dc3—b4 könnte Weiß noch die Doppelecke auf a7 erreichen; falsch aber wäre 1. Dc3—d2 oder 1. Dc3—b2, worauf Schwarz die weiße Dame von der Doppelecke fernhält: 2. Dd2—c3, Df4—e3; 3. Dc3—b4, De5—d4; 4. Db4—a5, Dd4—c5.

2. Dd4—c5 Df4—e5

3. Dc5—b6 u. s. w.

b)

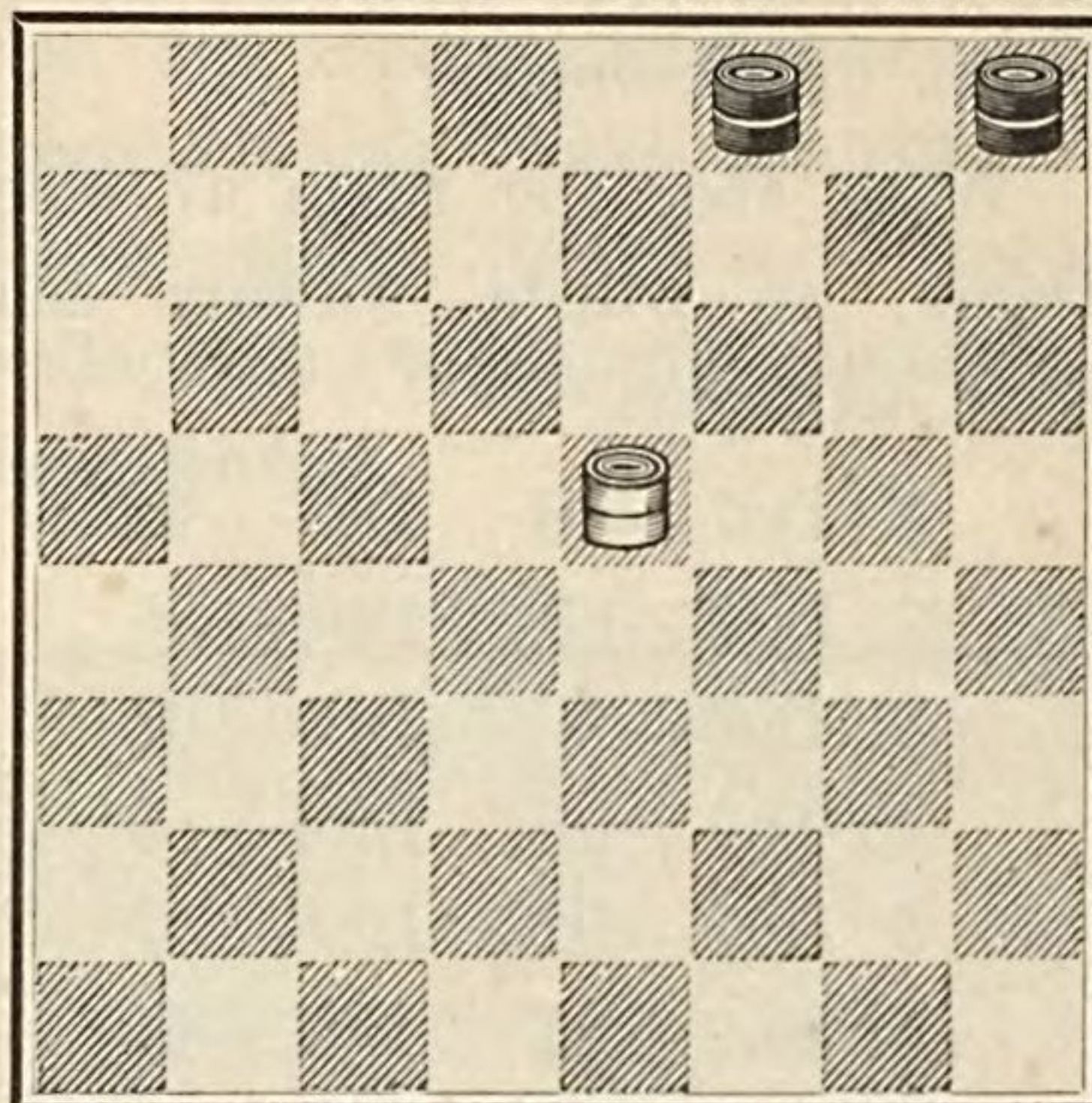
1. Dg5—f4

2. Dc3—d4 Df4—g3

3. Dd4—e3 Dg3—h2

u. s. w.

Schwarze Partei. Nr. 196.



Weiße Partei.

In der einfachen Ecke machen in Fällen, wie der vorliegende, zwei Damen gegen eine nur remis:

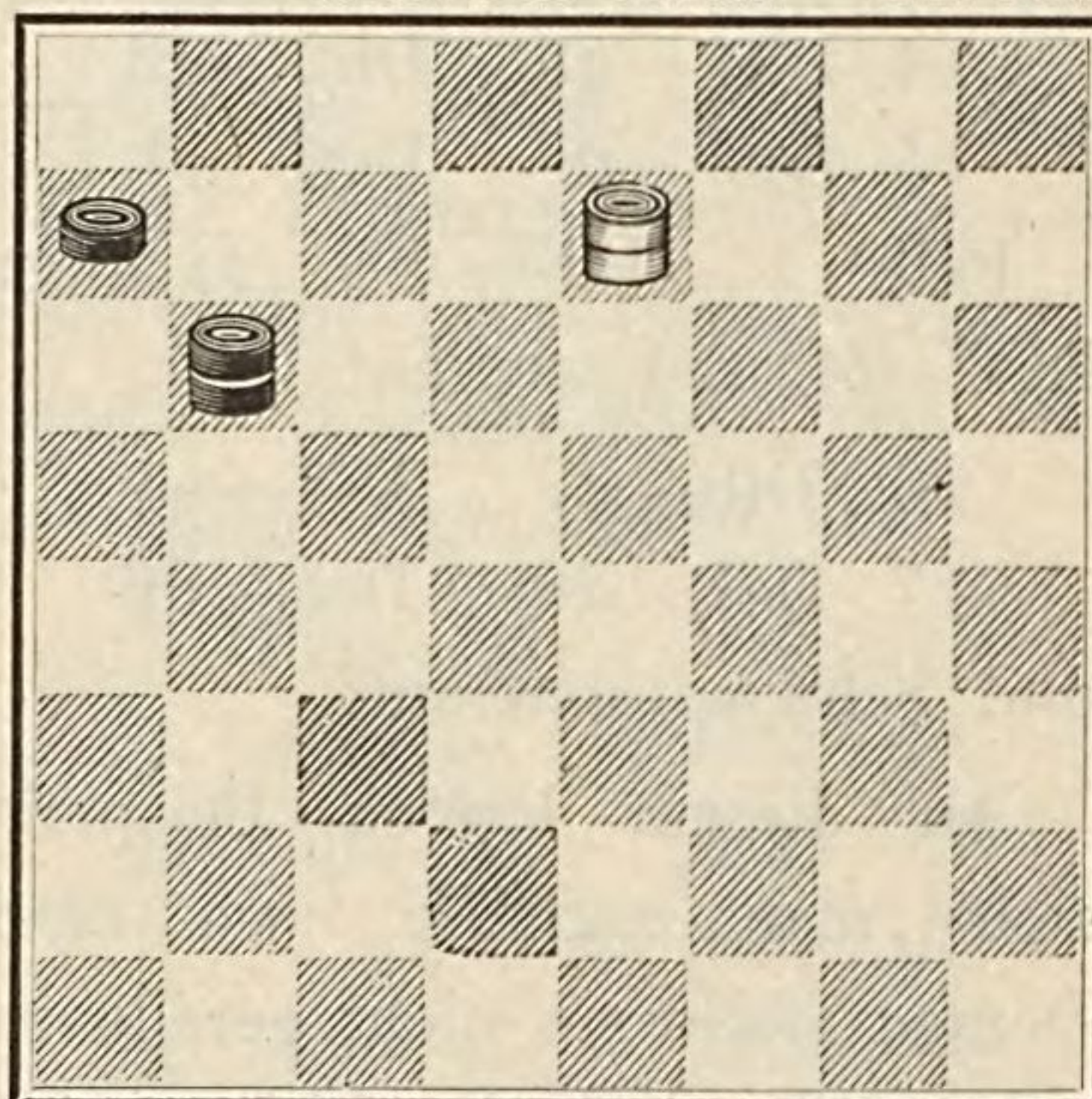
1. De5—f6 Df8—g7

2. Df6—e7 Dg7—h6

3. De7—f6 Dh6—g7

4. Df6—e7 u. s. w.

Schwarze Partei. Nr. 197.



Weiße Partei.

1. De7—d6 Db6—a5

2. Dd6—c5 Da5—b6

3. Dc5—d6 und das Spiel bleibt unentschieden.

Wäre aber der Stein a7 eine Dame, so würde Schwarz den Sieg erringen:

- | | |
|------------|--------|
| 1. De7—d6 | Da7—b8 |
| 2. Dd6—e5 | Db6—c5 |
| 3. De5—f4 | Dc5—d4 |
| 4. Df4—g3 | Dd4—e3 |
| 5. Dg3—h2 | Db8—c7 |
| 6. Dh2—g1 | Dc7—d6 |
| 7. Dg1—h2 | Dd6—e5 |
| 8. Dh2—g1 | De5—f4 |
| 9. Dg1—h2 | De3—f2 |
| 10. Dh2—g1 | Df4—e3 |
| 11. Dg1—h2 | Df2—g1 |
| 12. Dh2—g3 | Dg1—h2 |
| 13. Dg3—h4 | De3—d4 |

Zwecklos wäre De3—f4 wegen 14. Dh4—g3, Df4—g5; 15. Dg3—f2, Dg5—f4; 16. Df2—g3 u. s. w.

14. Dh4—g5 Dh2—g3

15. Dg5—f6 Dg3—f4

Falls 15. Dg5—h4, so folgt Dg3—f4 und gewinnt.

16. Df6—e7 Df4—e5

17. De7—d8 De5—d6

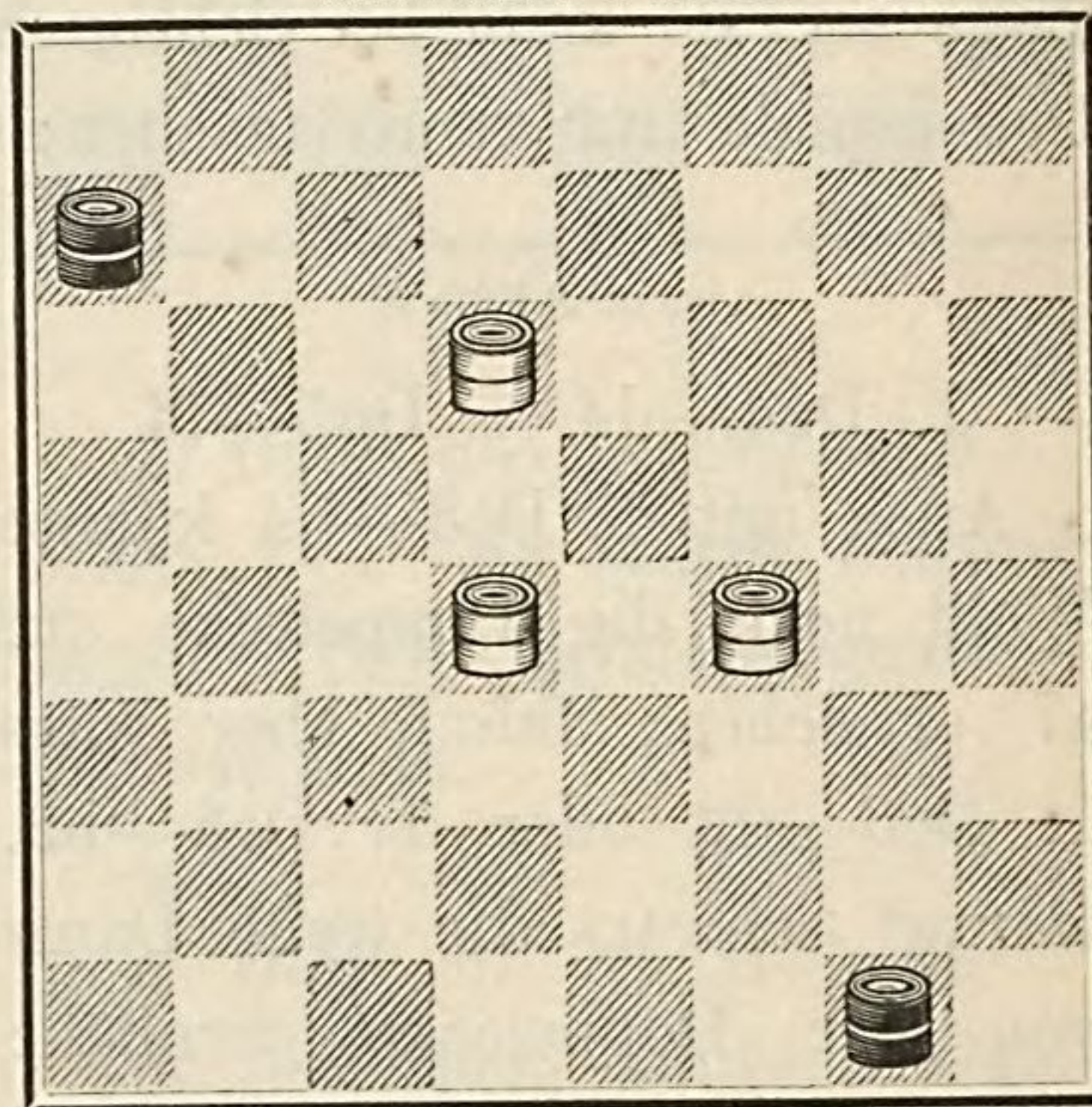
und Schwarz gewinnt.

An diesem letzten Beispiele sieht man zugleich, wie zwei Damen (falls sie nicht gerade so ungünstig wie in Nr. 196 gestellt sind) gegen nur eine Dame den Sieg erzwingen, insbesondere die letztere aus der sonst sicheren

Doppelecke herauszutreiben vermögen.

Schwieriger stellt sich die Behandlung des Endspieles von drei Damen gegen zwei Damen. Die drei Damen gewinnen aber in der Regel, und zwar gewöhnlich dadurch, daß die stärkere Partei zunächst den Abtausch einer ihrer Damen gegen die eine der beiden feindlichen herbeiführt. Wegen des besonderen Falles, daß die beiden feindlichen Damen in den zwei Doppelecken stehen, sehe man folgendes Beispiel:

Schwarze Partei. Nr. 198.



Weiße Partei.

1. Dd6—c7 Dg1—h2

Auf Dg1—f2 würde 2. Df4—e3, Df2—g3; 3. Dc7—b6 gewinnen. Falls aber Da7—b8, so 2. Dd4—e5 mit Abtausch.

2. Dd4—e5 Da7—b8

Auf Dh2—g1 würde Df4—g3 folgen und Weiß erzwingt im

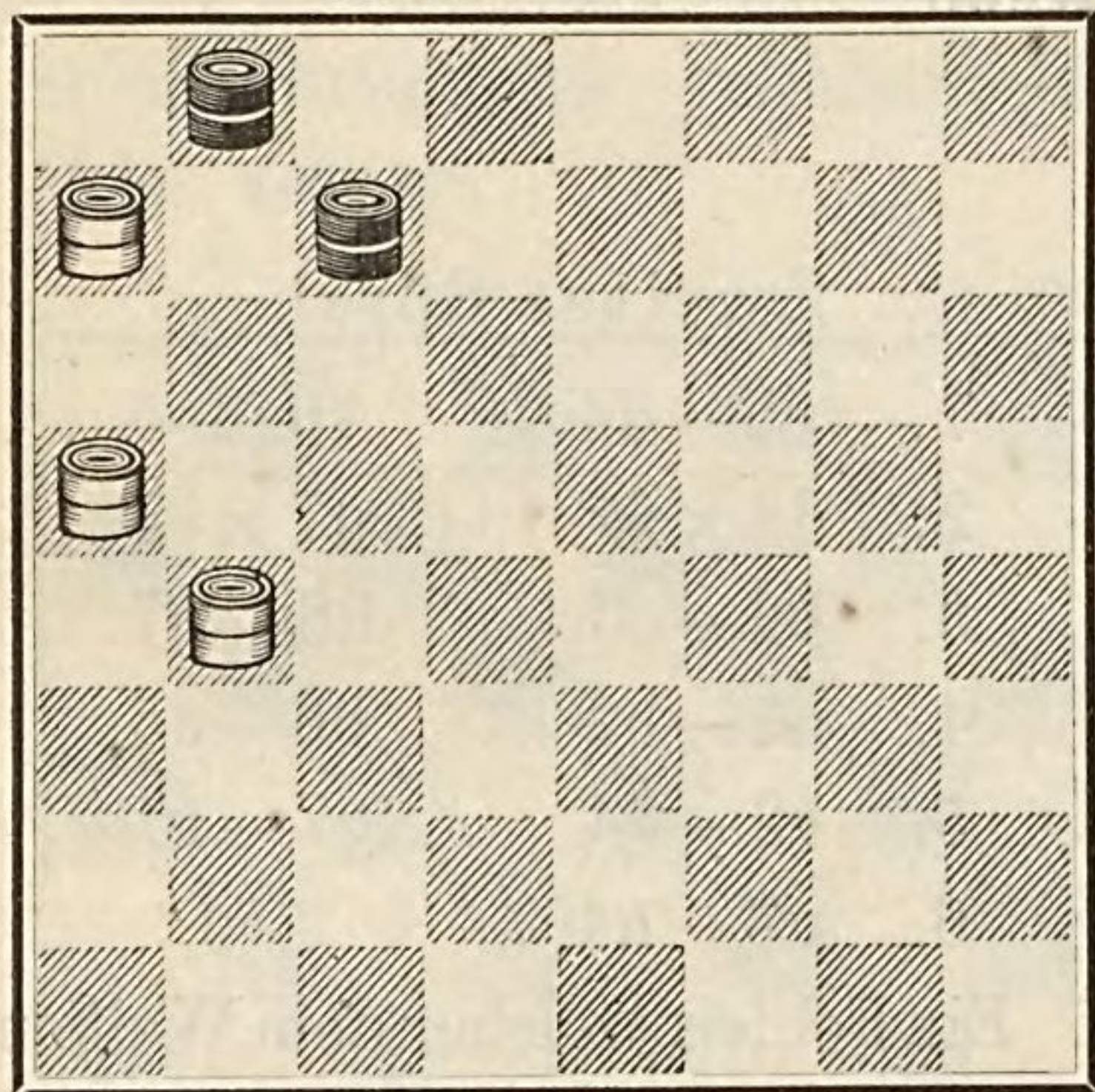
nächsten Zuge den Abtausch einer Dame und gewinnt hernach.

3. Dc7—d6 Db8—a7
oder Dh2—g1

4. Df4—g3 od. Dd6—c7
erzwingt Abtausch und gewinnt.

Einen anderen Fall, daß nämlich die beiden feindlichen Damen sich nahe bei einander befinden, veranschaulicht folgende Stellung (Diagramm 199):

Schwarze Partei. Nr. 199.



Weiße Partei.

Weiß zieht und gewinnt.

1. Db4—c5 Dc7—d8

Falls Dc7—b6, so 2. Da5×c7, Db8×d6×b4; 3. Da7—b6, Db4—c3; 4. Db6—c5 und Weiß gewinnt.

2. Da5—b6 Db8—c7

Auf Dd8—e7 würde 3. Dc5—d6 durch Abtausch entscheiden.

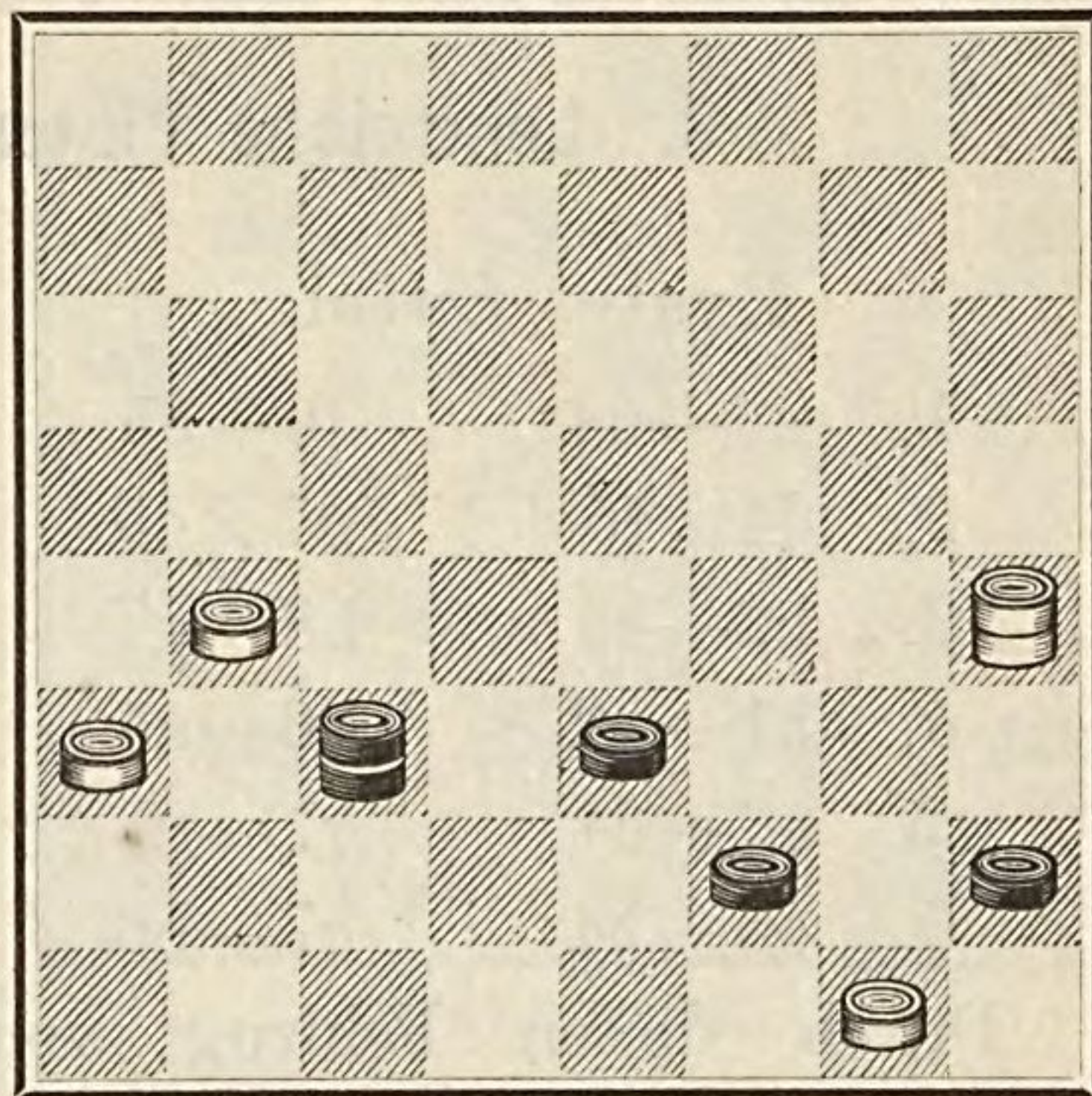
3. Da7—b8 Dc7×a5

4. Dc5—b6 Da5×c7

5. Db8×d6 und gewinnt.

Nicht selten empfiehlt es sich, daß der Gegner zu seiner Rettung den feindlichen Angriff auf einen seiner Steine mit einem anderweitigen Angriffe seinerseits beantwortet.

Schwarze Partei. Nr. 200.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt.

Der hier (von der schwarzen Dame c3) angegriffene weiße Stein b4 entweicht nicht diesem Angriff, etwa durch b4—c5, weil hierauf Schwarz durch f2—e1 sofort eine neue Dame erlangen würde; vielmehr führt Weiß besser einen Gegenangriff aus:

1. Dh4—g3 Dc3×a5

2. Dg3×e1 Da5—b6

3. a3—b4 Db6—c7

3. . . . (oder a7)

4. b4—c5 Dc7—b8

Bei Dc7—d8 gewinnt Weiß sofort durch 5. c5—d6.

5. c5—b6 Db8—a7

Weiß entzieht diesem Angriffe nunmehr seinen Stein b6 nicht, sondern erreicht durch einen Gegenangriff den Gewinn; er zwingt nämlich den Schwarzen zum Schlagen des Steines b6,

um hierdurch seinerseits eine noch günstigere Schlagwendung zu erlangen:

6. De1—f2 Da7 × c5

7. Df2 × d4 × b6 und Weiß gewinnt.

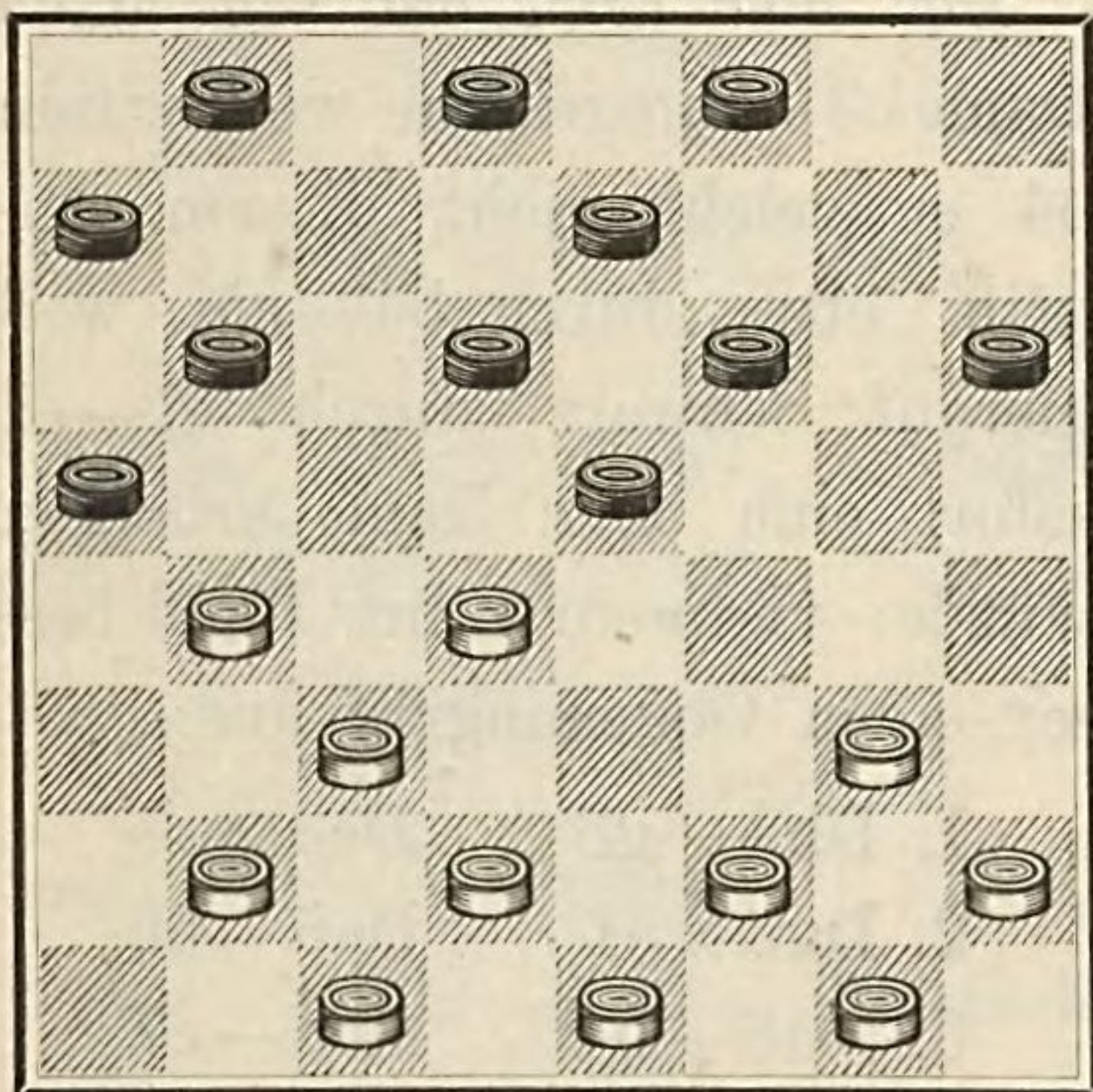
3. Lehrreiche Fintenspiele in der Eröffnung.

Erstes Spiel.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | f6—e5 |
| 2. | d4 × f6 | g7 × e5 |
| 3. | b2—c3 | h8—g7 |
| 4. | a1—b2 | b6—a5 |
| 5. | e3—d4 | g7—f6 |
| 6. | a3—b4 | c7—b6 |

Durch diesen Fehlzug von Schwarz geht die Partie für ihn verloren.

Schwarze Partei. Nr. 201.



Weiße Partei.

- | | | |
|-----|--------------|---------|
| 7. | d4—c5 | b6 × d4 |
| 8. | b4—c5 | d6 × b4 |
| 9. | g3—f4 | e5 × g3 |
| 10. | c3 × e5 × g7 | a7—b6 |

11. h2 × f4 b6—c5

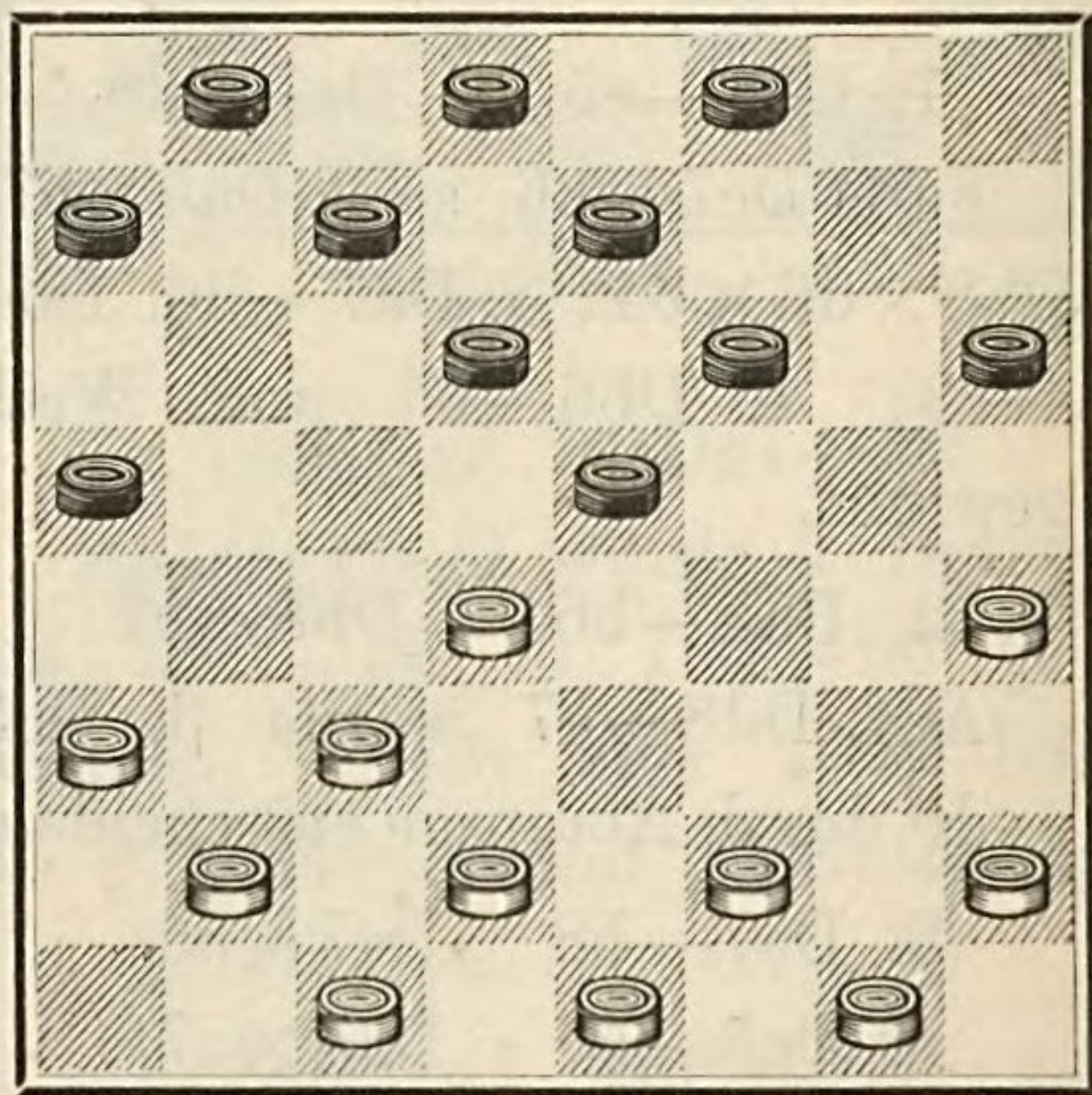
12. d2—e3 und Weiß gewinnt.

Zweites Spiel.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | f6—e5 |
| 2. | d4 × f6 | g7 × e5 |
| 3. | b2—c3 | h8—g7 |
| 4. | a1—b2 | b6—a5 |
| 5. | e3—d4 | g7—f6 |
| 6. | g3—h4 | |

Ein Fehler, welcher dem Weißen das Spiel kostet.

Schwarze Partei. Nr. 202.



Weiße Partei.

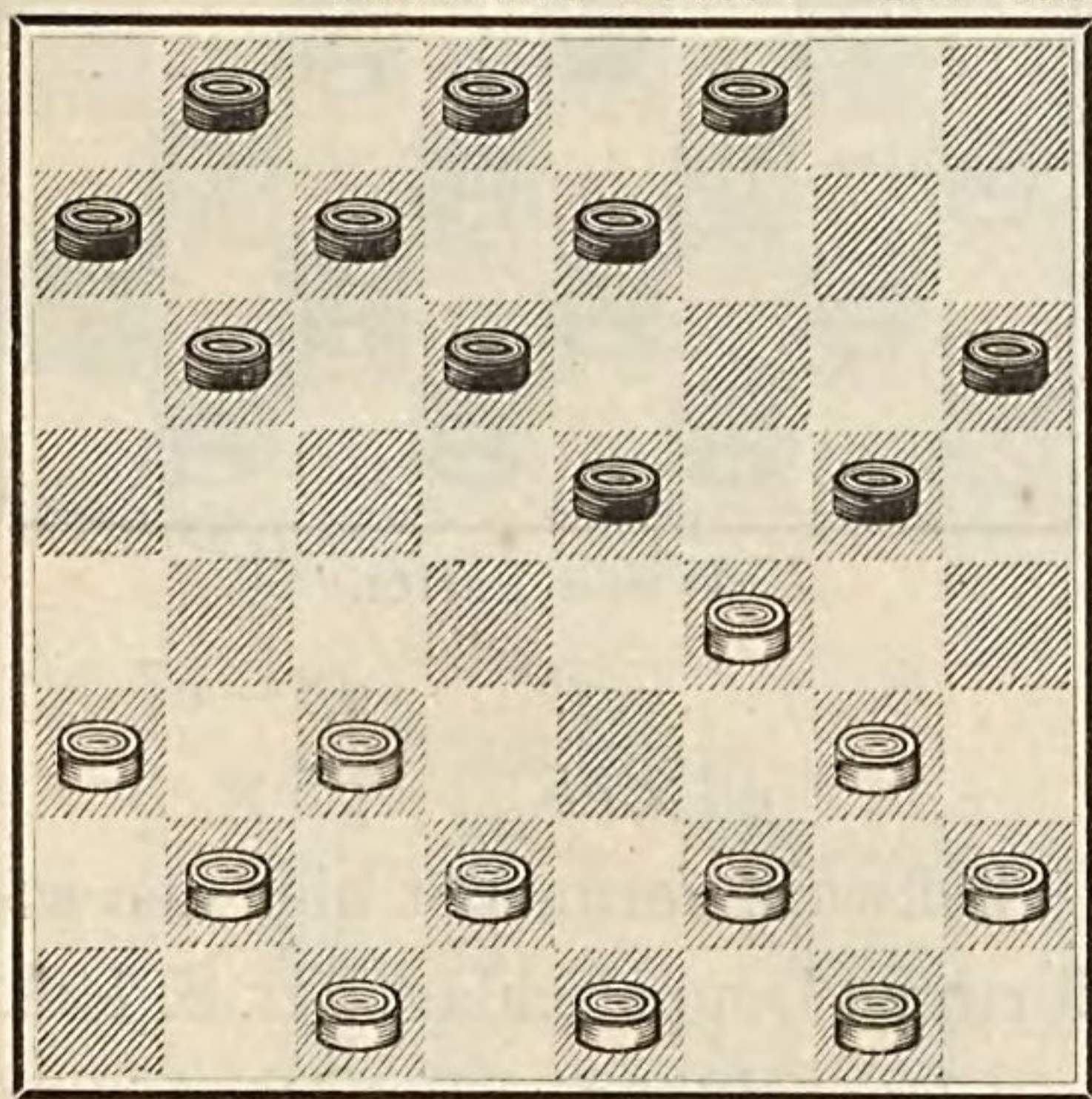
6. a5—b4
 7. a3 × c5 d6 × b4
 8. c3 × a5 e5 × c3 × a1 D
 Schwarz gewinnt.

Drittes Spiel.

1. c3—d4 f6—e5
 2. d4 × f6 g7 × e5
 3. b2—c3 h8—g7
 4. a1—b2 g7—f6
 5. e3—f4 f6—g5

Ein Fehler, durch den Schwarz einen Stein und weiterhin das Spiel verliert.

Schwarze Partei. Nr. 203.



Weiße Partei.

6. g3—h4 e5 × g3
 7. h4 × f6 e7 × g5
 8. f2 × h4 × f6 Weiß gew.

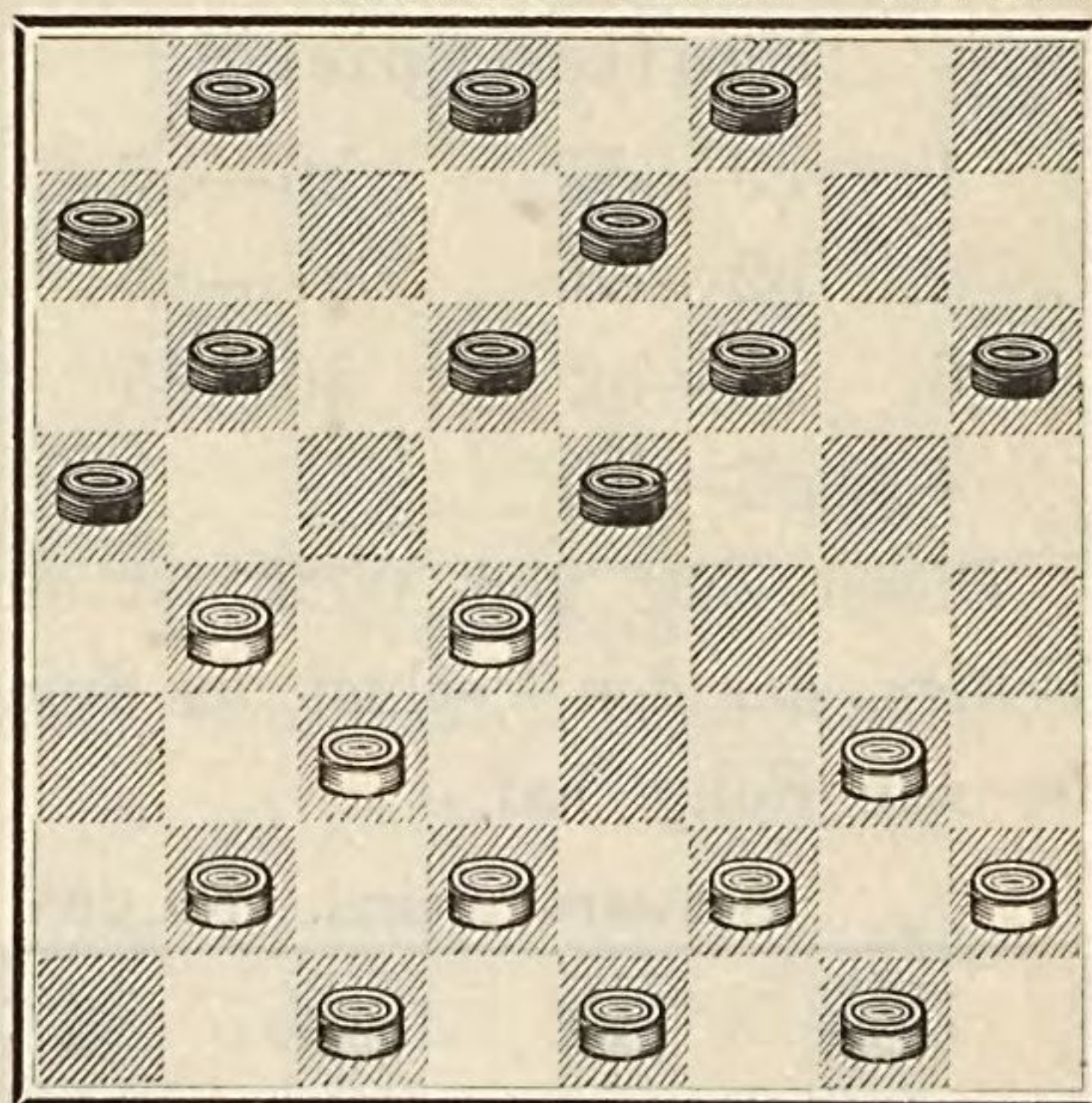
Viertes Spiel.

1. c3—d4 f6—e5
 2. d4 × f6 g7 × e5
 3. b2—c3 h8—g7
 4. a1—b2 g7—f6

5. a3—b4 b6—a5
 6. e3—d4 c7—b6

Infolge dieses Zuges verliert Schwarz das Spiel; es mußte h6—g5 geschehen.

Schwarze Partei. Nr. 204.



Weiße Partei.

7. b4—c5 d6 × b4
 8. d4—c5 b6 × d4
 9. g3—f4 e5 × g3
 10. c3 × e5 × g7 b8—c7
 11. h2 × f4 c7—d6
 12. f2—e3 b4—a3
 13. b2—c3 a7—b6
 14. g7—h8 D f8—g7
 15. Dh8 × f6 e7 × g5
 16. c3—d4 a5—b4
 17. d4—e5 b6—a5
 18. e5 × c7 d8 × b6
 19. f4—e5 b4—c3
 20. d2 × b4 a5 × c3
 21. e5—d6 c3—b2
 22. d6—c7 b2—a1 D
 23. c7—d8 D Da1—b2
 24. Dd8—c7 b6—a5
 25. Dc7—d6 Db2—c3

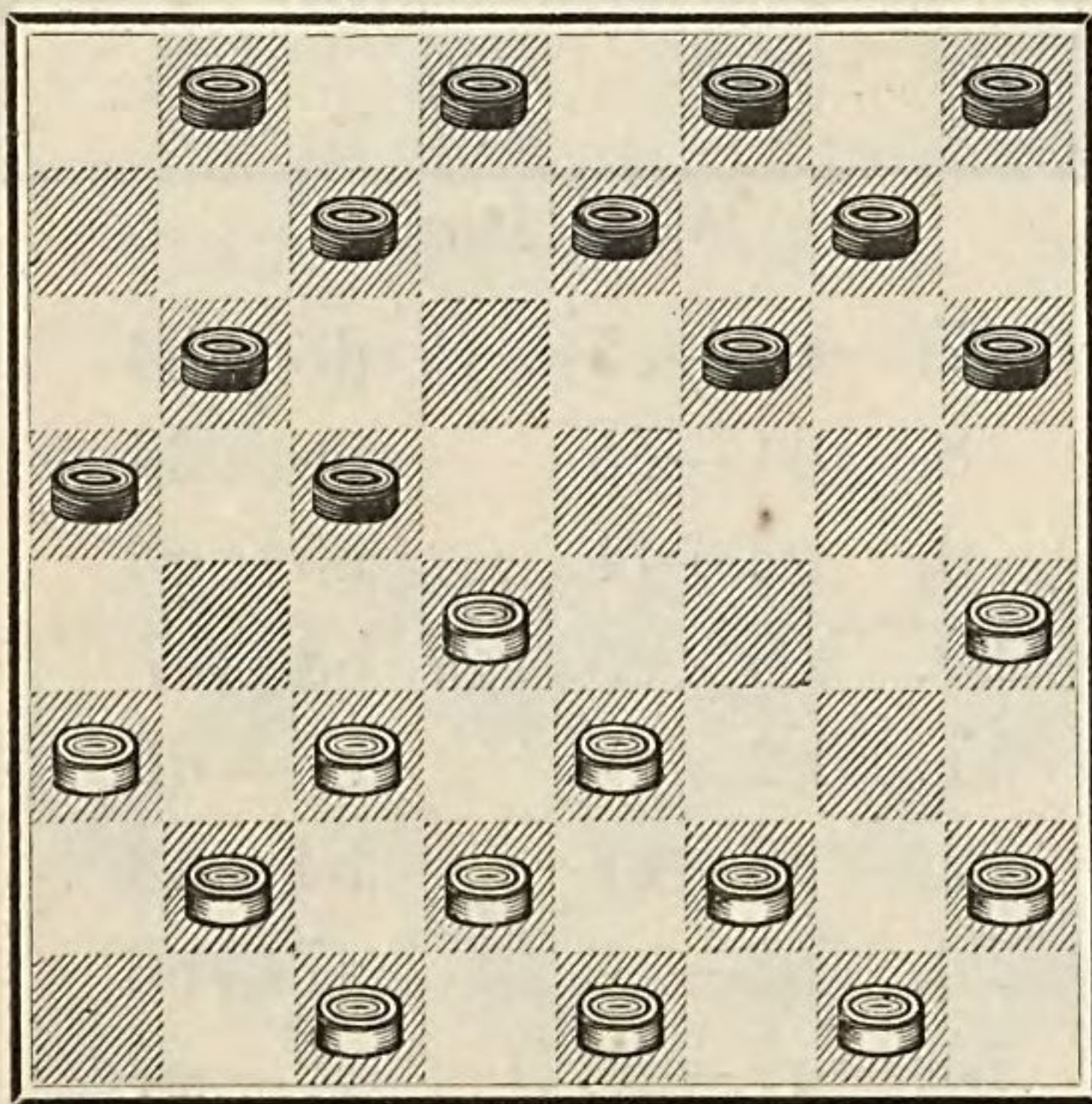
26. Dd6—e5 Dc3—b2
 27. De5—d4 a5—b4
 28. e1—d2 g5—f4
 29. e3 × g5 h6 × f4
 30. g1—f2 u. Weiß gew.

Fünftes Spiel.

1. c3—d4 b6—a5
 2. b2—c3 a7—b6
 3. a1—b2 d6—c5
 4. g3—h4

Dieser Zug von Weiß ist ein Fehler, der den Verlust des Spieles zur Folge hat.

Schwarze Partei. Nr. 205.



Weiße Partei.

4. a5—b4
 5. c3 × a5 f6—g5
 6. h4 × f6

g7 × e5 × c3 × a1D

Schwarz gewinnt.

Sechstes Spiel.

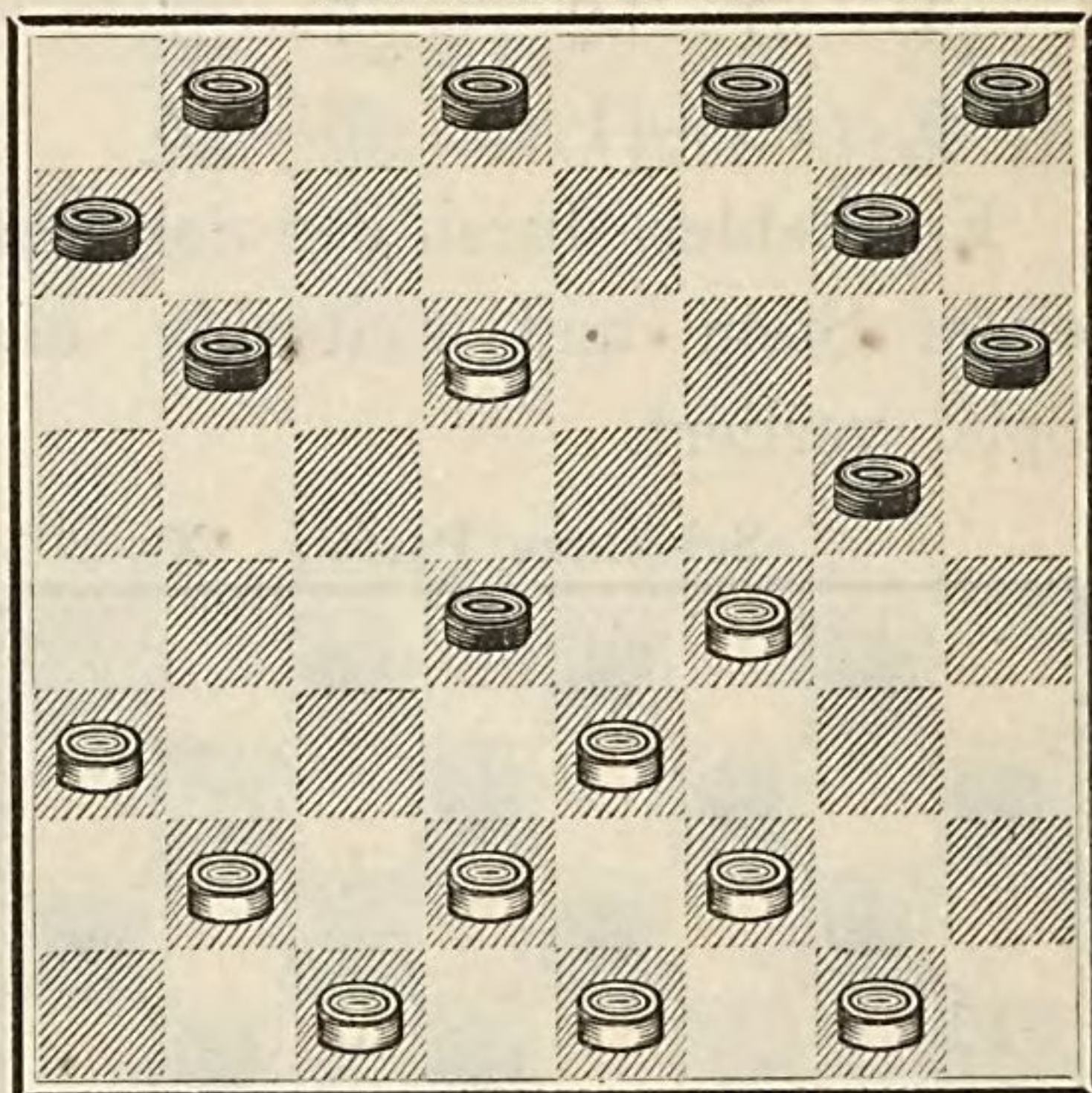
1. c3—d4 d6—e5
 2. b2—c3 c7—d6
 3. a1—b2 d6—c5

4. g3—f4 e5 × g3
 5. h2 × f4 f6—g5
 6. d4—e5 e7—f6
 7. c3—b4

Der entscheidende Fehler von Weiß; der richtige Zug war c3—d4!

7. f6 × d4
 8. b4 × d6

Schwarze Partei. Nr. 206.



Weiße Partei.

8. d8—c7
 9. e3 × c5 g5 × e3

Schwarz vermeidet hier den sofortigen Doppelschlag, vgl. S. 194.

10. d2 × f4 c7 × e5 × g3
 11. f2 × h4 b6 × d4

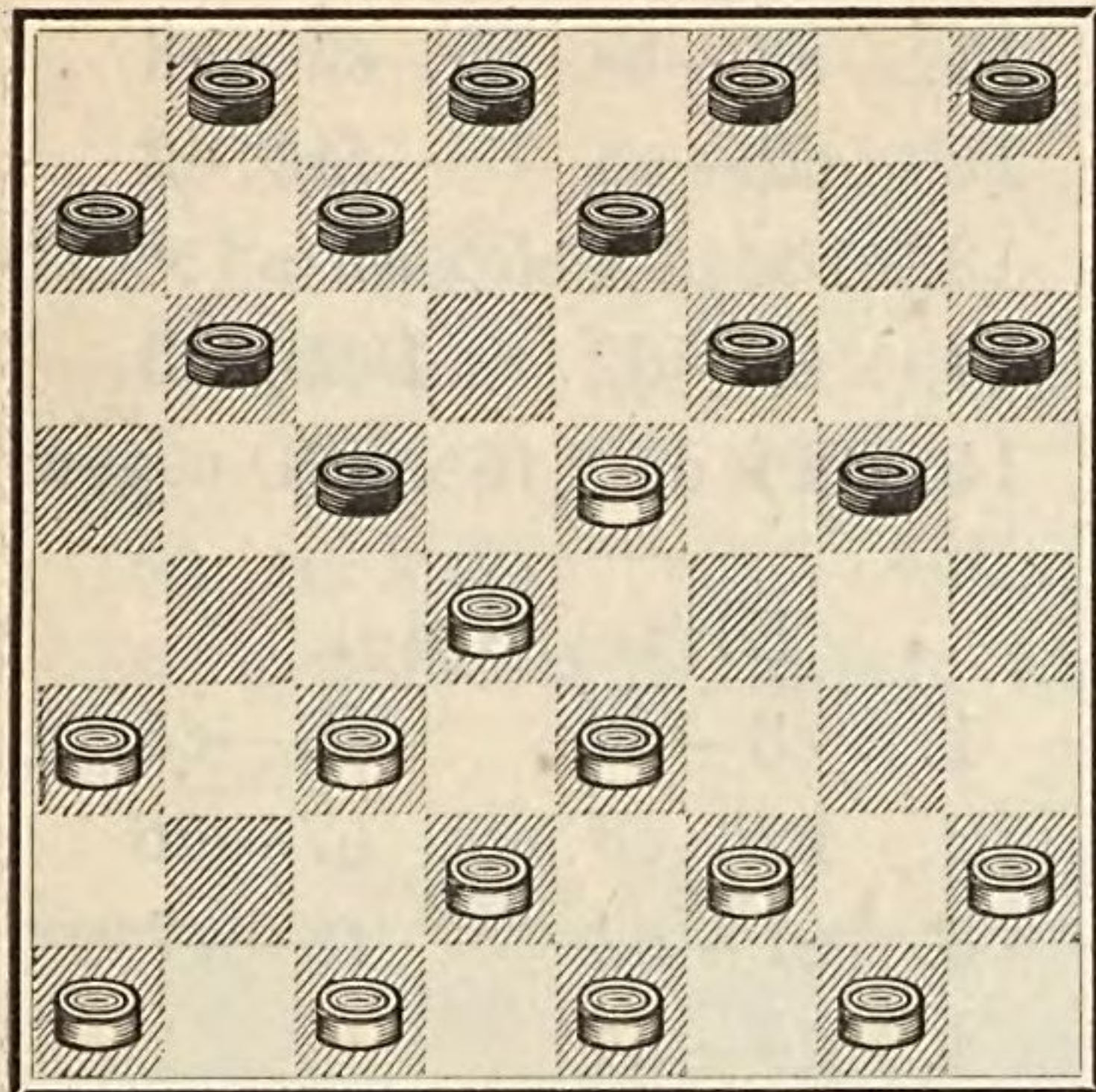
Schwarz gewinnt.

Siebentes Spiel.

1. c3—d4 d6—c5
 2. b2—c3 f6—g5
 3. g3—f4 g7—f6
 4. f4—e5

Durch diesen Fehlzug von Weiß geht das Spiel für ihn verloren.

Schwarze Partei. Nr. 207.



Weiße Partei.

- | | | |
|-----|-----------|--------------|
| 4. | | h8—g7 |
| 5. | c3—b4 | e7—d6 |
| 6. | f2—g3 | d6 × f4 |
| 7. | g3 × e5 | g5—h4 |
| 8. | b4 × d6 | b6—c5 |
| 9. | d4 × b6 | f6 × d4 × f2 |
| 10. | g1 × e3 | a7 × c5 |
| 11. | a1—b2 | c7 × e5 |

Schwarz gewinnt.

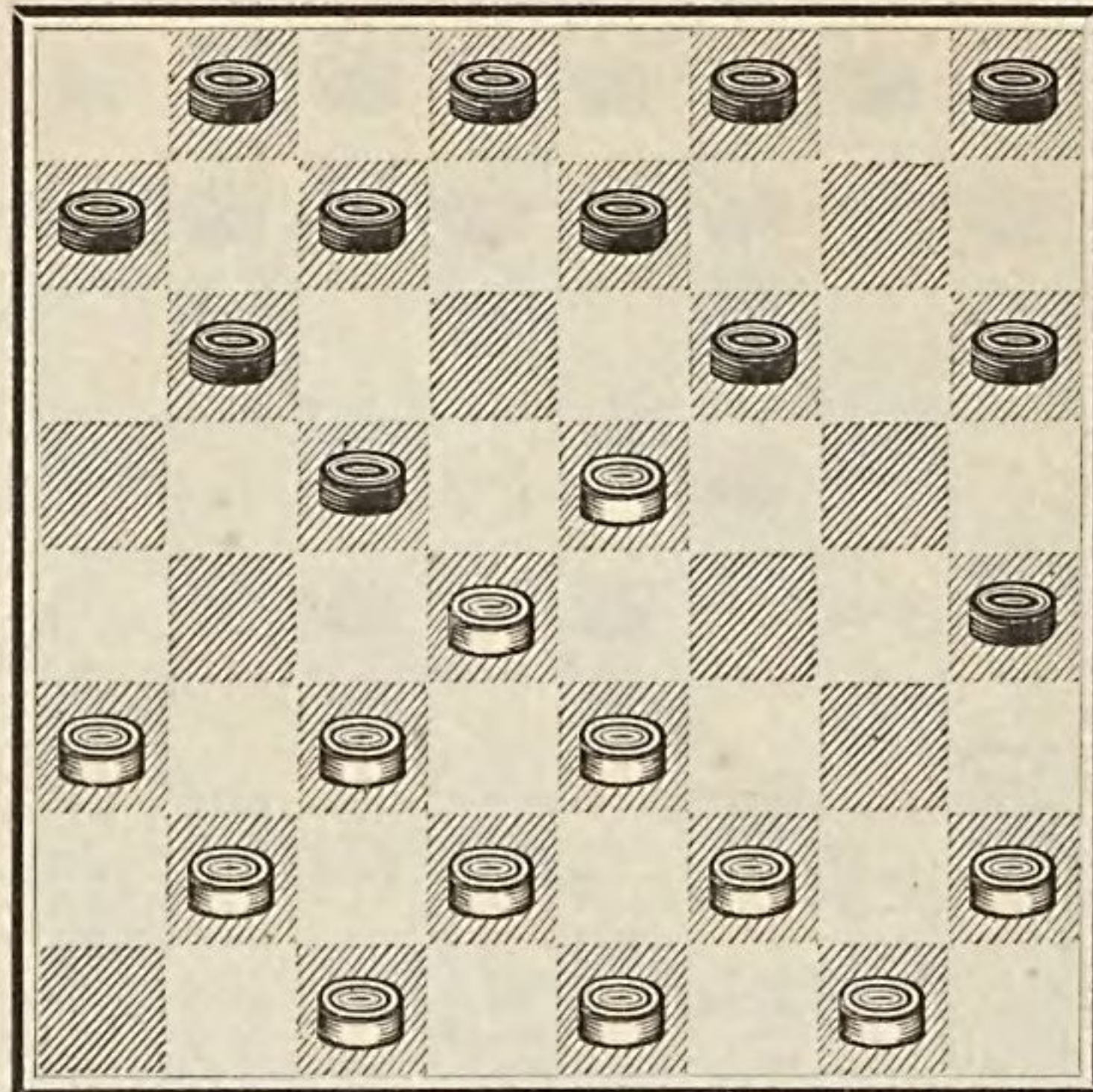
Achstes Spiel.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | c3—d4 | d6—c5 |
| 2. | b2—c3 | f6—g5 |
| 3. | a1—b2 | g5—h4 |
| 4. | g3—f4 | g7—f6 |
| 5. | f4—e5 | |

(Diagramm 208.)

- | | | |
|-----|-----------|--------------|
| 5. | | h8—g7 |
| 6. | c3—b4 | h6—g5 |
| 7. | b4 × d6 | e7 × c5 |
| 8. | d2—c3 | d8—e7 |
| 9. | h2—g3 | g5—f4 |
| 10. | e3 × g5 | c5 × e3 |
| 11. | f2 × d4 | h4 × f2 |
| 12. | e1 × g3 | f6 × h4 × f2 |

Schwarze Partei. Nr. 208.



Weiße Partei.

Nach dem fünften Zuge von Weiß.

- | | | |
|-----|---------|-------------------|
| 13. | g1 × e3 | g7—h6 |
| 14. | e3—f4 | b6—a5 |
| 15. | d4—c5 | c7—d6 |
| 16. | e5 × c7 | b8 × d6 × b4 × d2 |
| 17. | c1 × e3 | e7—d6 |

Schwarz gewinnt.

Neuntes Spiel.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | d6—c5 |
| 2. | b2—c3 | f6—g5 |
| 3. | g3—h4 | g5—f4 |
| 4. | e3 × g5 | h6 × f4 |
| 5. | d4—e5 | c5—d4 |
| 6. | a1—b2 | b6—c5 |
| 7. | c3—b4 | |

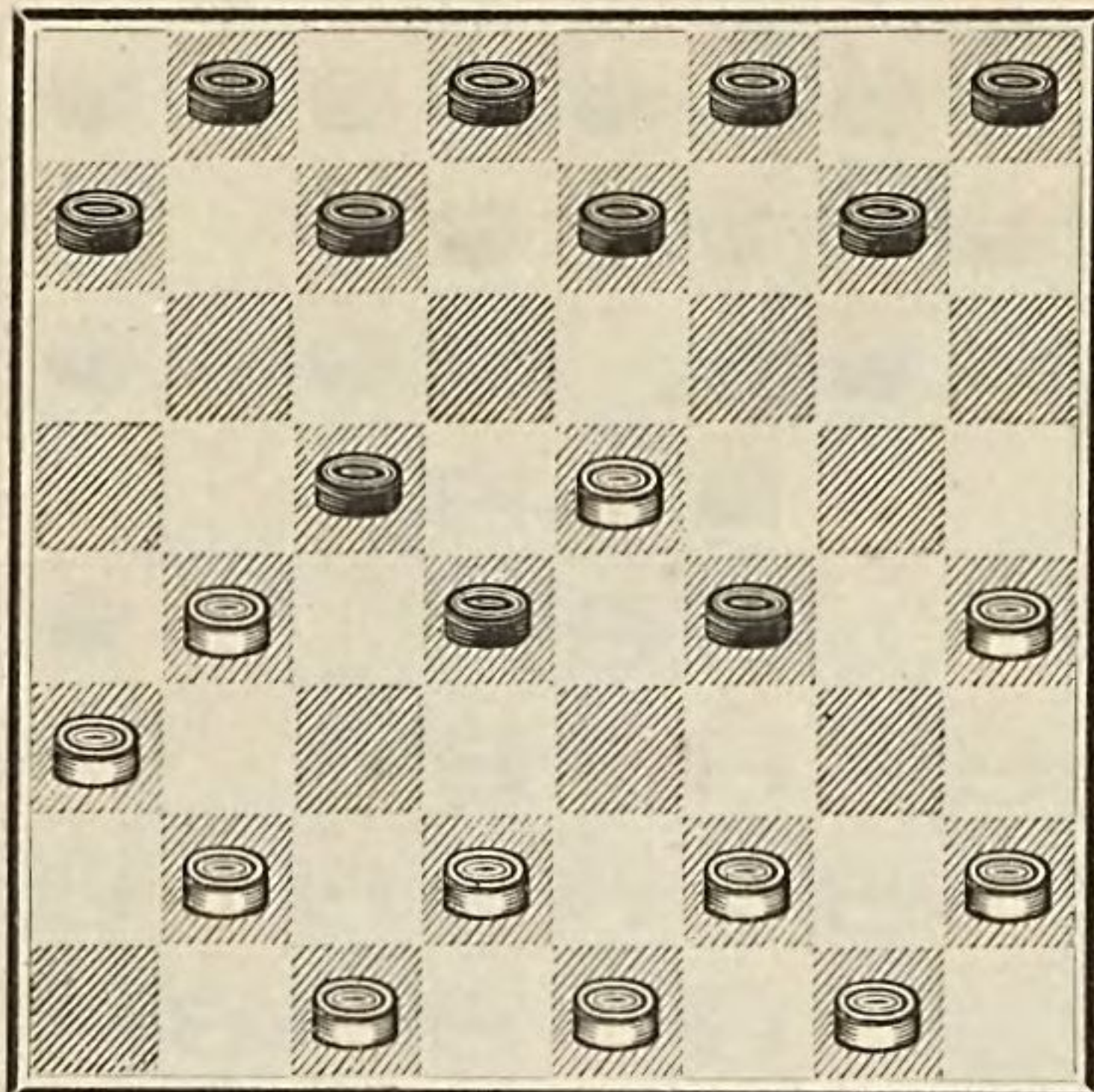
Ein entscheidender Fehler, statt dessen Weiß h4—g5 oder auch f2—e3 ziehen sollte.

(Diagramm 209.)

- | | | |
|-----|-----------|--------------------|
| 7. | | e7—f6 |
| 8. | b4 × d6 | d4—e3 |
| 9. | f2 × d4 | g7—h6 |
| 10. | e5 × g7 | c7 × e5 × c3 × a1D |

Schwarz gewinnt.

Schwarze Partei. Nr. 209.

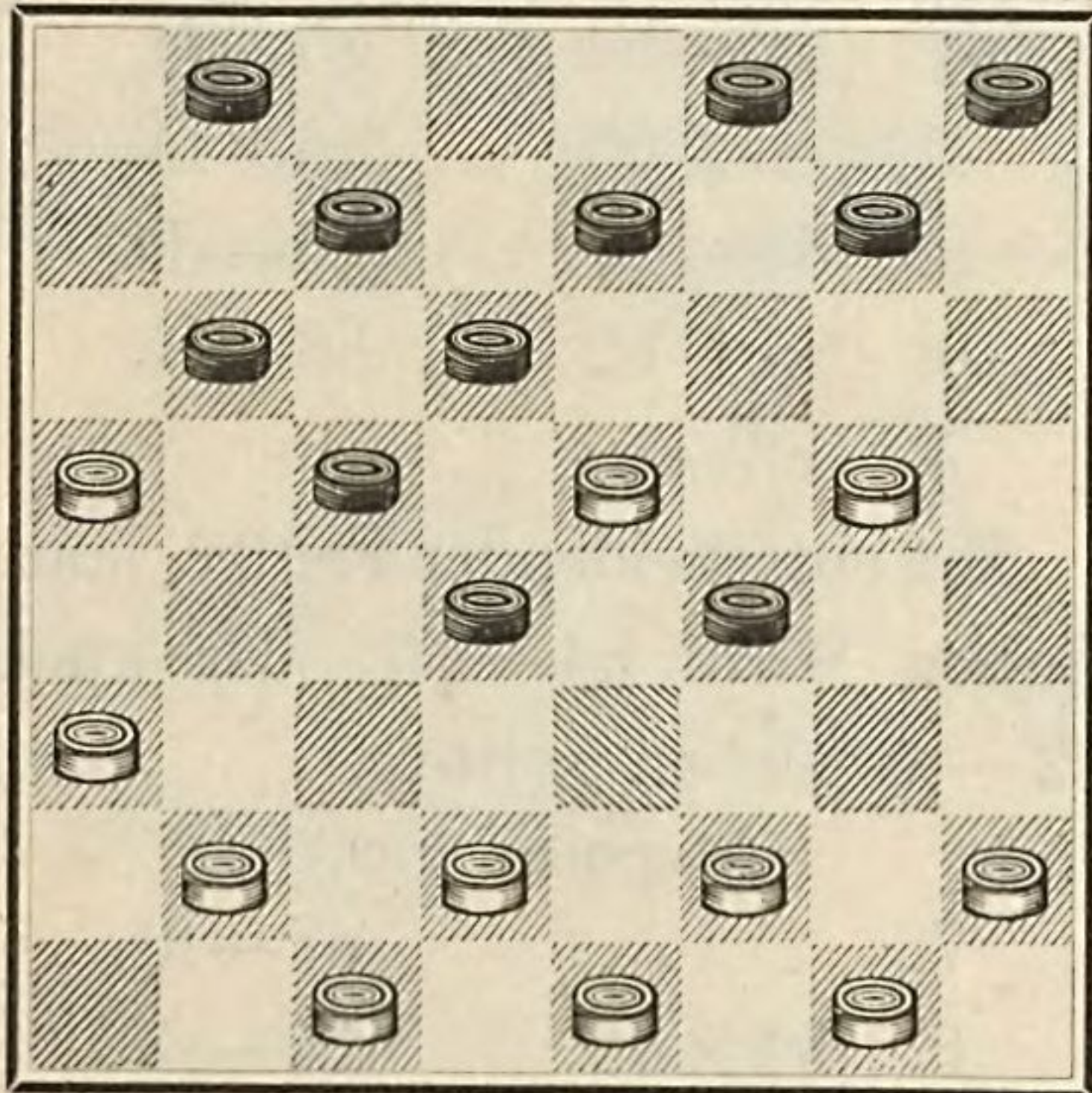


Weiße Partei.

Zehntes Spiel.

- | | |
|------------|---------|
| 1. c3—d4 | d6—c5 |
| 2. b2—c3 | f6—g5 |
| 3. g3—h4 | g5—f4 |
| 4. e3 × g5 | h6 × f4 |
| 5. d4—e5 | c5—d4 |
| 6. a1—b2 | b6—c5 |
| 7. h4—g5 | a7—b6 |
| 8. c3—b4 | e7—d6 |
| 9. b4—a5 | d8—e7 |

Schwarze Partei. Nr. 210.



Weiße Partei.

Dieser Fehlzug von Schwarz kostet ihm das Spiel:

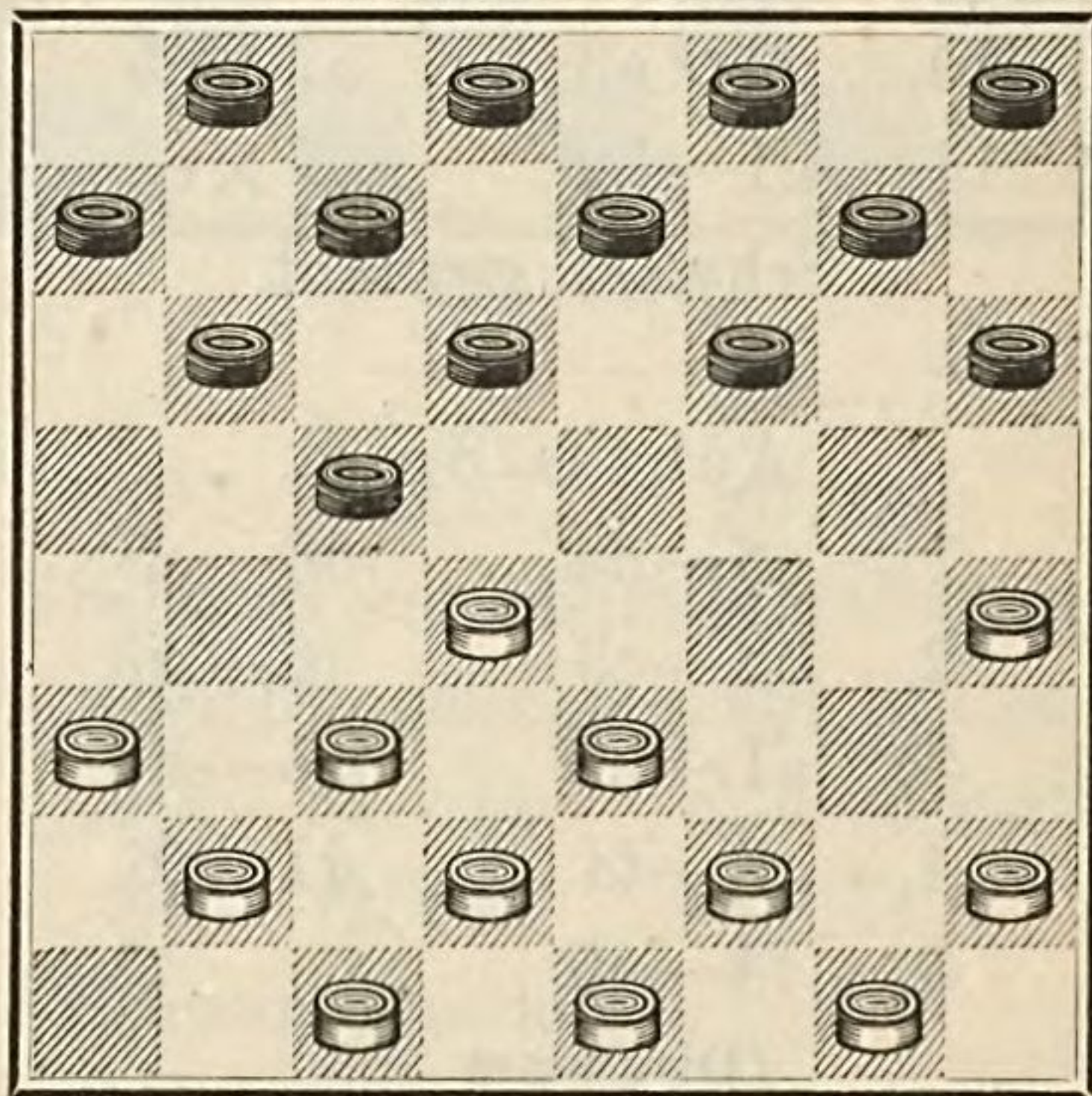
- | | |
|------------------------|----------|
| 10. e5—f6 | g7 × e5 |
| 11. a3—b4 | c5 × a3 |
| 12. d2—e3 | f4 × d2 |
| 13. c1 × e3 × c5 × a7 | a3 × c1D |
| 14. e1—d2 | Dc1 × e3 |
| 15. f2 × d4 × f6 × d8D | u. gew. |

Elftes Spiel.

- | | |
|----------|-------|
| 1. c3—d4 | d6—c5 |
| 2. b2—c3 | e7—d6 |
| 3. a1—b2 | f8—e7 |
| 4. g3—h4 | |

Man hüte sich in ähnlicher Stellung vor diesem oft wiederkehrenden Fehlzuge, welcher bei richtiger Ausnutzung von Schwarz (vgl. die nachfolgenden Züge) dem Weißen das Spiel kostet.

Schwarze Partei. Nr. 211.



Weiße Partei.

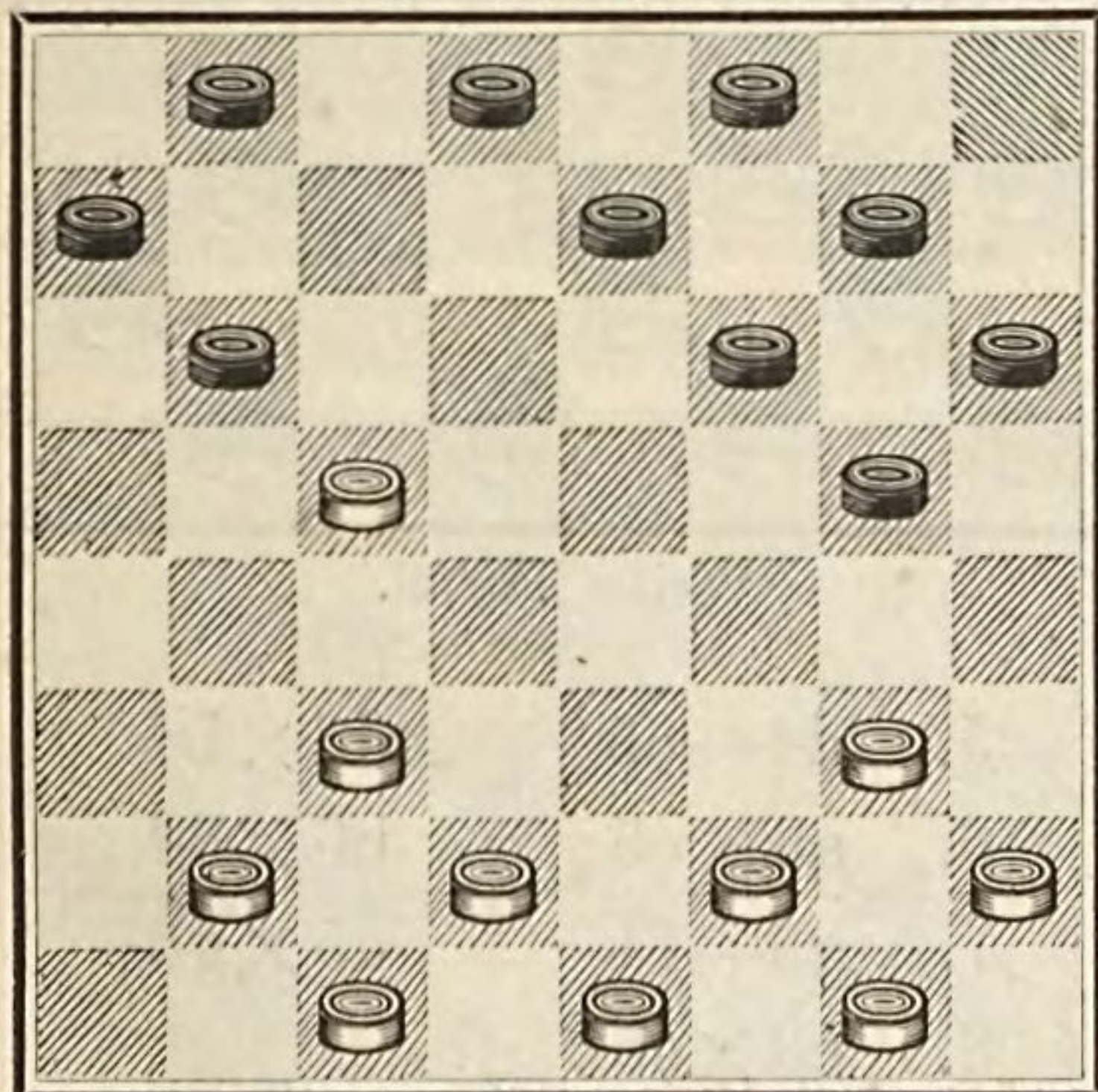
- | | |
|------------------|--------------------|
| 4. | c5—b4 |
| 5. a3 × c5 | |
| Am besten. | |
| 5. | d6 × b4 |
| 6. c3 × a5 | f6—g5 |
| 7. h4 × f6 | g7 × e5 × c3 × a1D |
| Schwarz gewinnt. | |

Zwölftes Spiel.

- | | |
|------------|---------|
| 1. c3—d4 | f6—g5 |
| 2. b2—c3 | g7—f6 |
| 3. a1—b2 | h8—g7 |
| 4. d4—c5 | b6 × d4 |
| 5. e3 × c5 | d6 × b4 |
| 6. a3 × c5 | c7—b6 |

Der entscheidende Fehlzug von Schwarz.

Schwarze Partei. Nr. 212.



Weiße Partei.

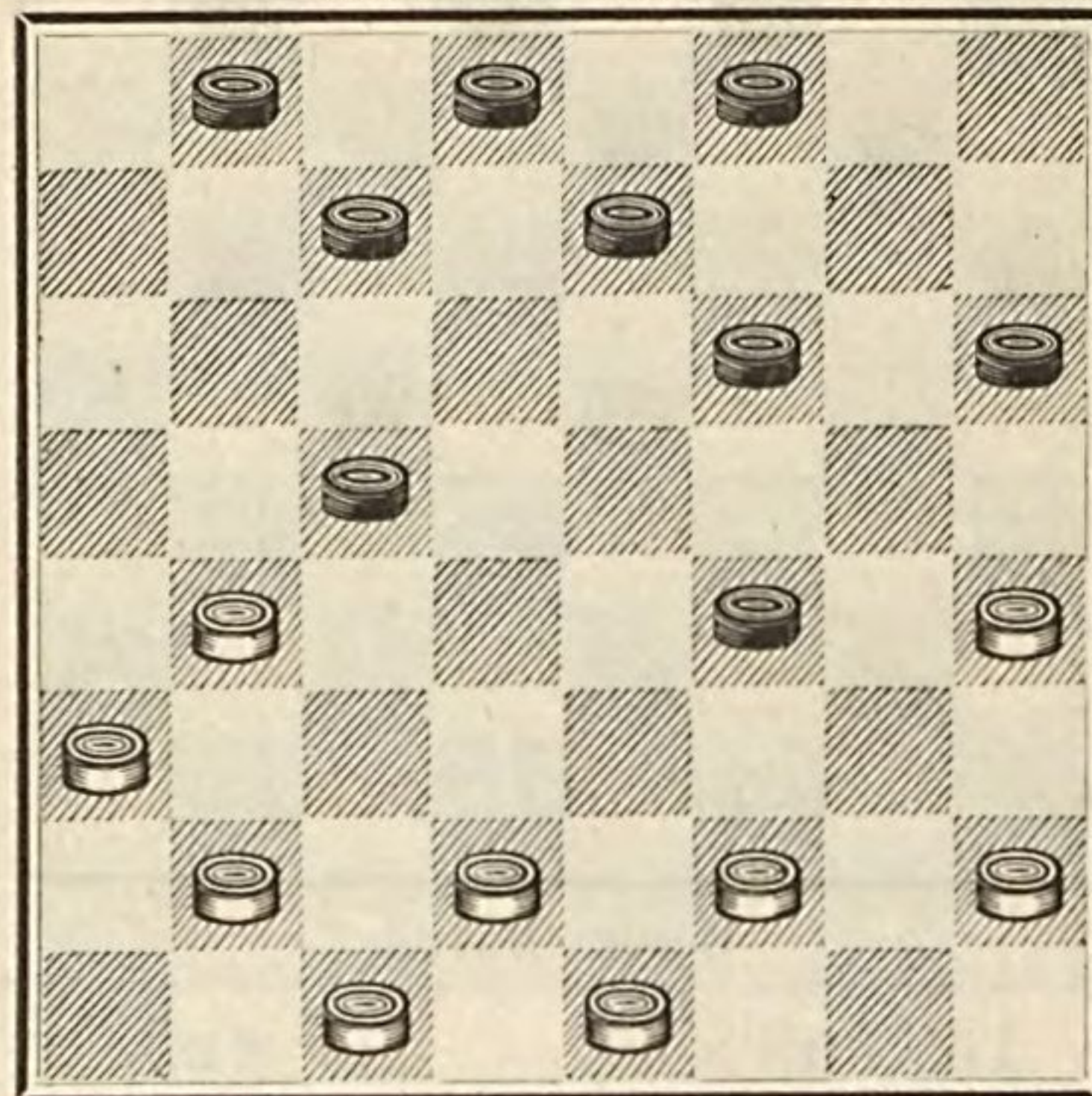
- | | |
|------------------|--------------|
| 7. g3—h4 | b6 × d4 |
| 8. c3 × e5 | f6 × d4 |
| 9. h4 × f6 × h8D | u. Weiß gew. |

Dreizehntes Spiel.

- | | |
|------------|---------|
| 1. c3—d4 | h6—g5 |
| 2. g3—h4 | g7—h6 |
| 3. h2—g3 | h8—g7 |
| 4. b2—c3 | g5—f4 |
| 5. g3 × e5 | d6 × f4 |
| 6. e3 × g5 | h6 × f4 |
| 7. a1—b2 | b6—c5 |
| 8. d4 × b6 | a7 × c5 |
| 9. g1—h2 | g7—h6 |
| 10. c3—b4 | |

Infolge dieses Fehlzuges verliert Weiß das Spiel.

Schwarze Partei. Nr. 213.



Weiße Partei.

- | | |
|-------------|-------|
| 10. | f4—e3 |
|-------------|-------|

- | | |
|-------------|-------|
| 11. d2 × f4 | f6—g5 |
|-------------|-------|

Auf f2 × d4 × b6 würde c7 × a5 × c3 × a1D gewinnen.

- | | |
|-------------|---------------|
| 12. b4 × d6 | g5 × e3 × g1D |
|-------------|---------------|

Schwarz gewinnt.

Vierzehntes Spiel.

- | | |
|------------|---------|
| 1. c3—d4 | h6—g5 |
| 2. g3—h4 | g7—h6 |
| 3. b2—c3 | g5—f4 |
| 4. e3 × g5 | h6 × f4 |
| 5. f2—e3 | f6—g5 |
| 6. h4 × f6 | e7 × g5 |
| 7. d4—e5 | b6—a5 |
| 8. a1—b2 | h8—g7 |
| 9. c3—d4 | f8—e7 |
| 10. e1—f2 | a7—b6 |
| 11. f2—g3 | |

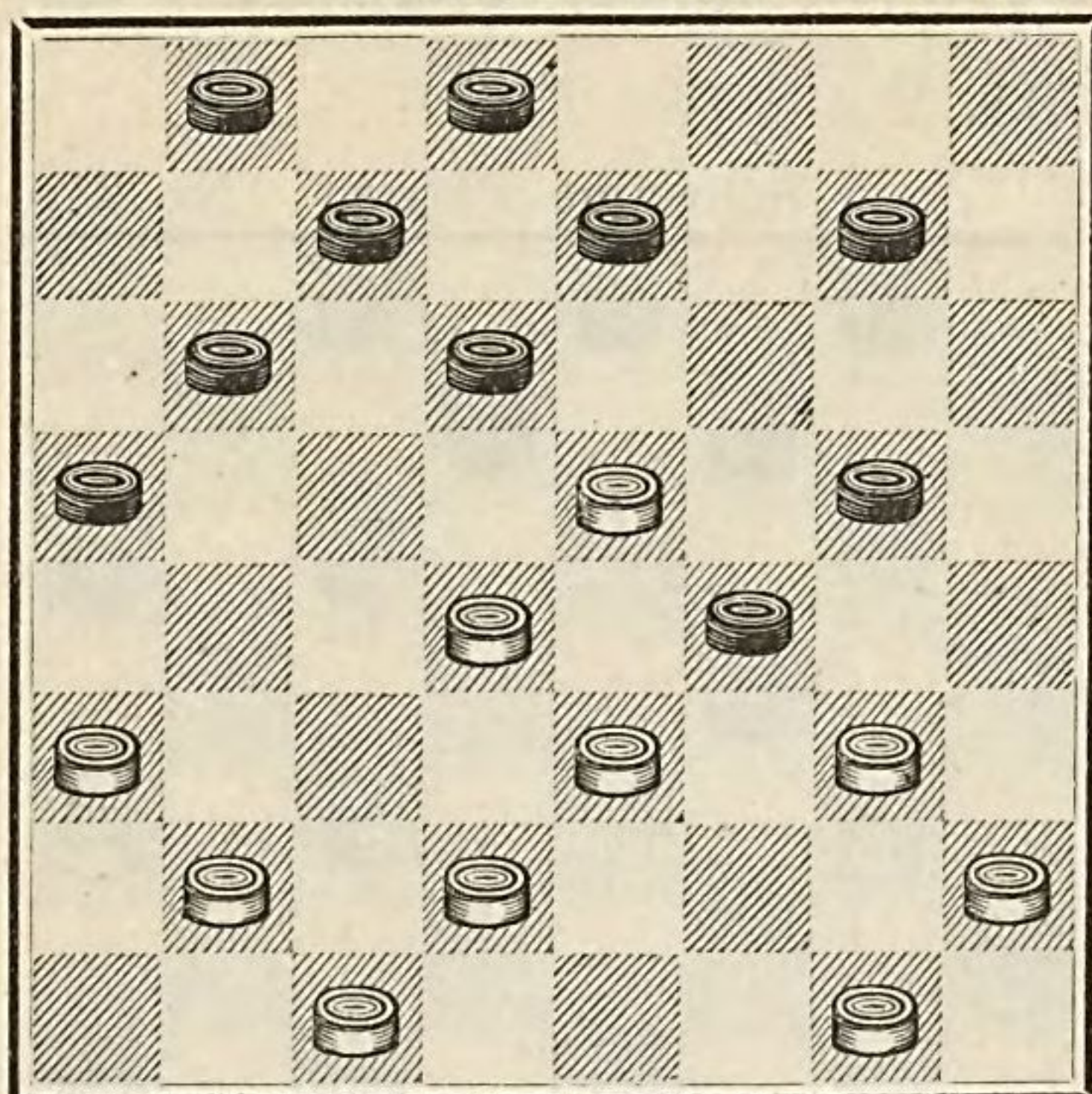
Entscheidender Fehler von Weiß:

(Diagramm 214)

- | | |
|-------------|-------|
| 11. | b6—c5 |
|-------------|-------|

- | | |
|-------------|-------|
| 12. d4 × b6 | a5—b4 |
|-------------|-------|

Schwarze Partei. Nr. 214.



Weiße Partei.

13. a3 × c5 c7 × a5
 14. e5 × c7 d8 × b6 × d4 × f2
 15. g1 × e3 e7 — f6
 16. g3 × e5 f6 × d4 × f2

Schwarz gewinnt.

Fünfzehntes Spiel.

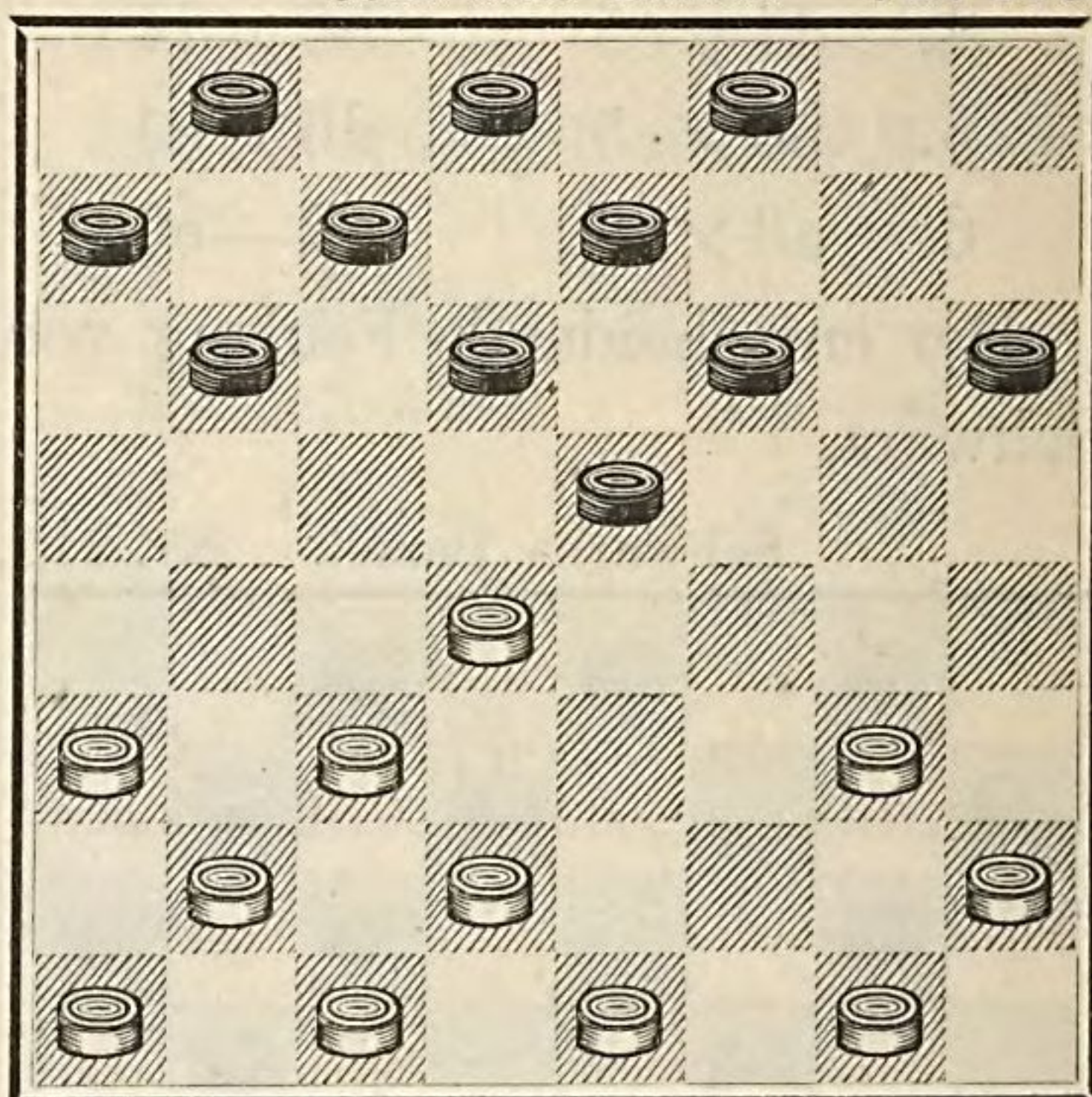
1. e3 — d4 f6 — e5
 2. d4 × f6 g7 × e5

3. f2 — e3 h8 — g7

4. e3 — d4 g7 — f6

Der entscheidende Fehler.

Schwarze Partei. Nr. 215.



Weiße Partei.

5. d4 — c5 d6 × b4
 6. a3 × c5 b6 × d4
 7. g3 — f4 e5 × g3
 8. c3 × e5 × g7

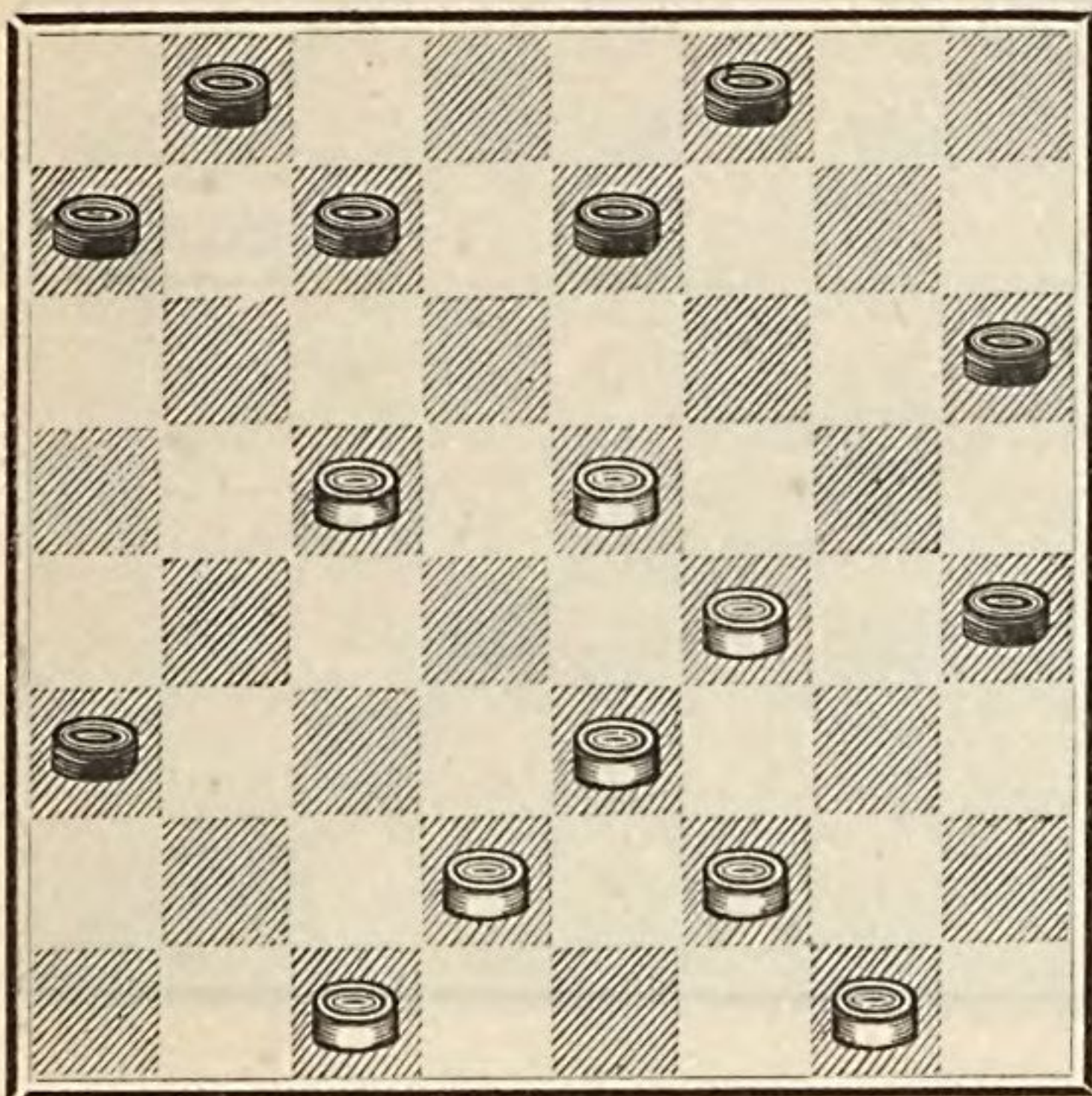
Weiß gewinnt.

4. Beispiele aus dem Mittelspiel und Endspiel.

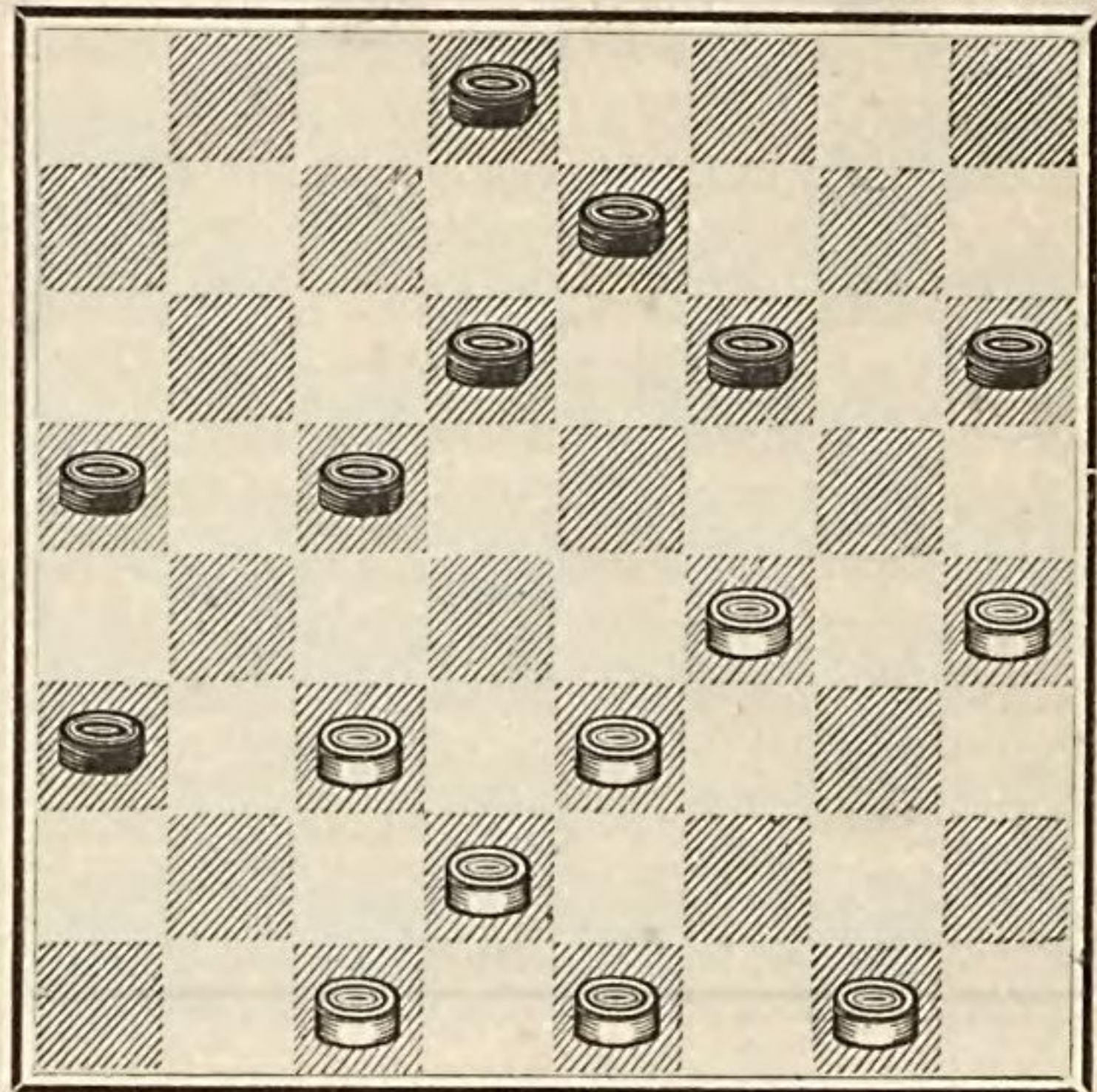
Während die Eröffnung im alten Damespiel fast durchgehends gleiche Wendungen wie bei den Anfängen im gewöhnlichen neueren Damespiel (S. 68 ff.) zuläßt, pflegt das Mittelspiel und Endspiel an verhältnismäßig größerem Interesse dadurch zu gewinnen, daß die Entscheidung häufig von dem Übergewicht nur einer Dame abhängt, weshalb auch die Abgewinnung der vom Gegner erlangten Dame hier noch mehr ins Gewicht fällt. Wir führen hier verschiedene Spielproben des Mittelspiels und Endspiels vor, indem wir zunächst die Spielstellungen selbst aneinander reihen und danach im Zusammenhang die Ausführungen folgen lassen.

Lehrreiche Stellungen aus dem Mittelspiel und Endspiel.

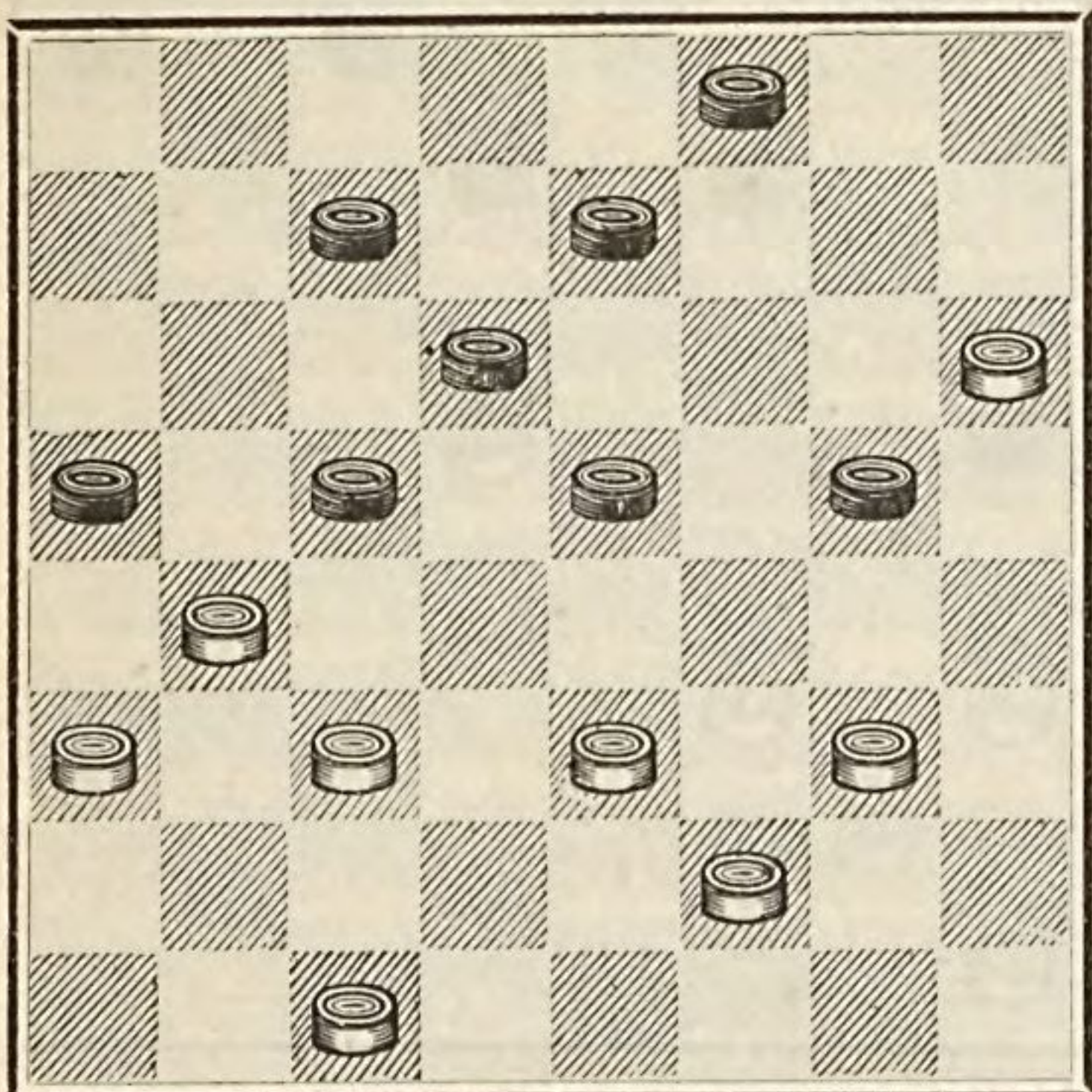
Nr. 216.



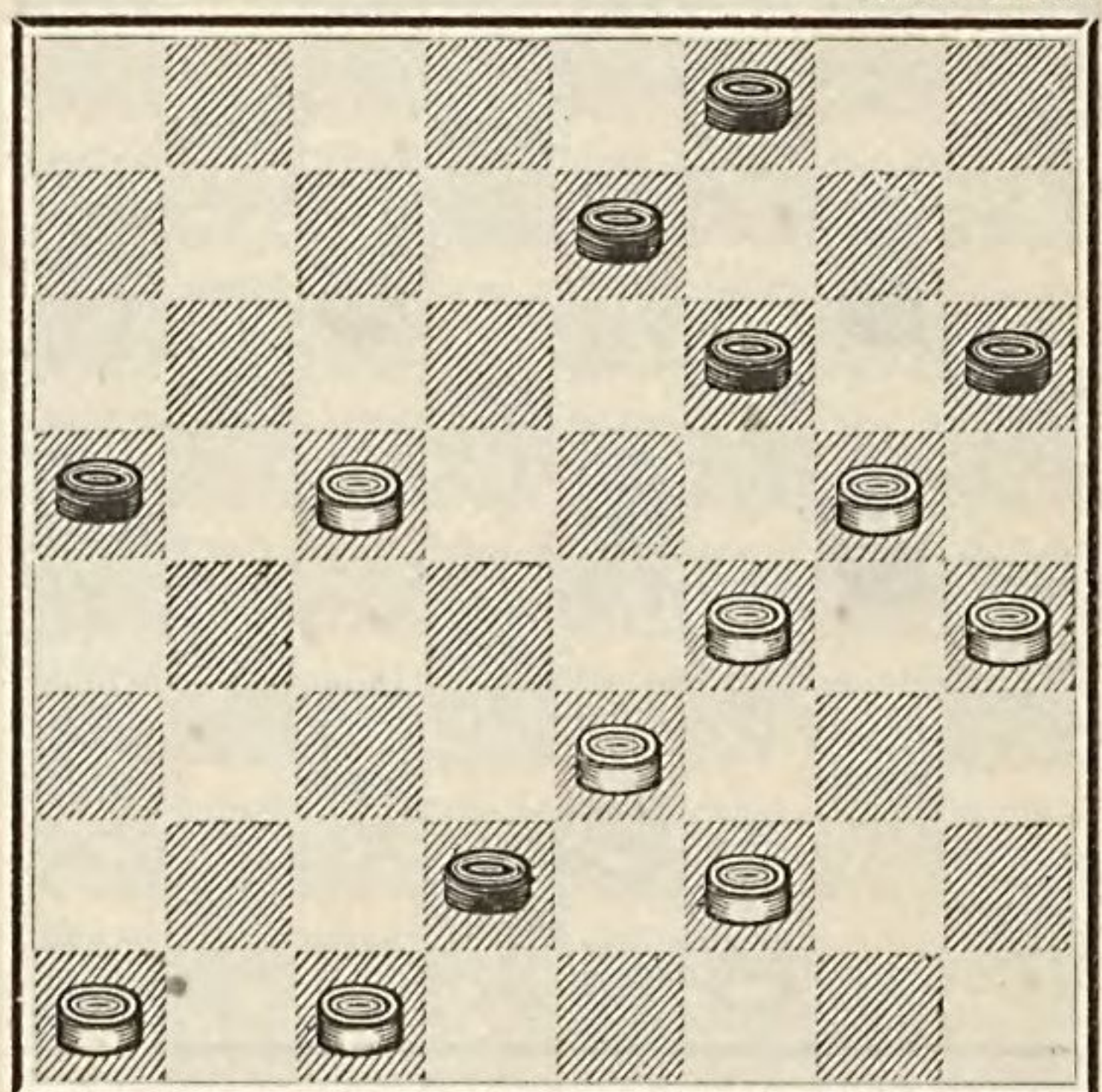
Nr. 217.



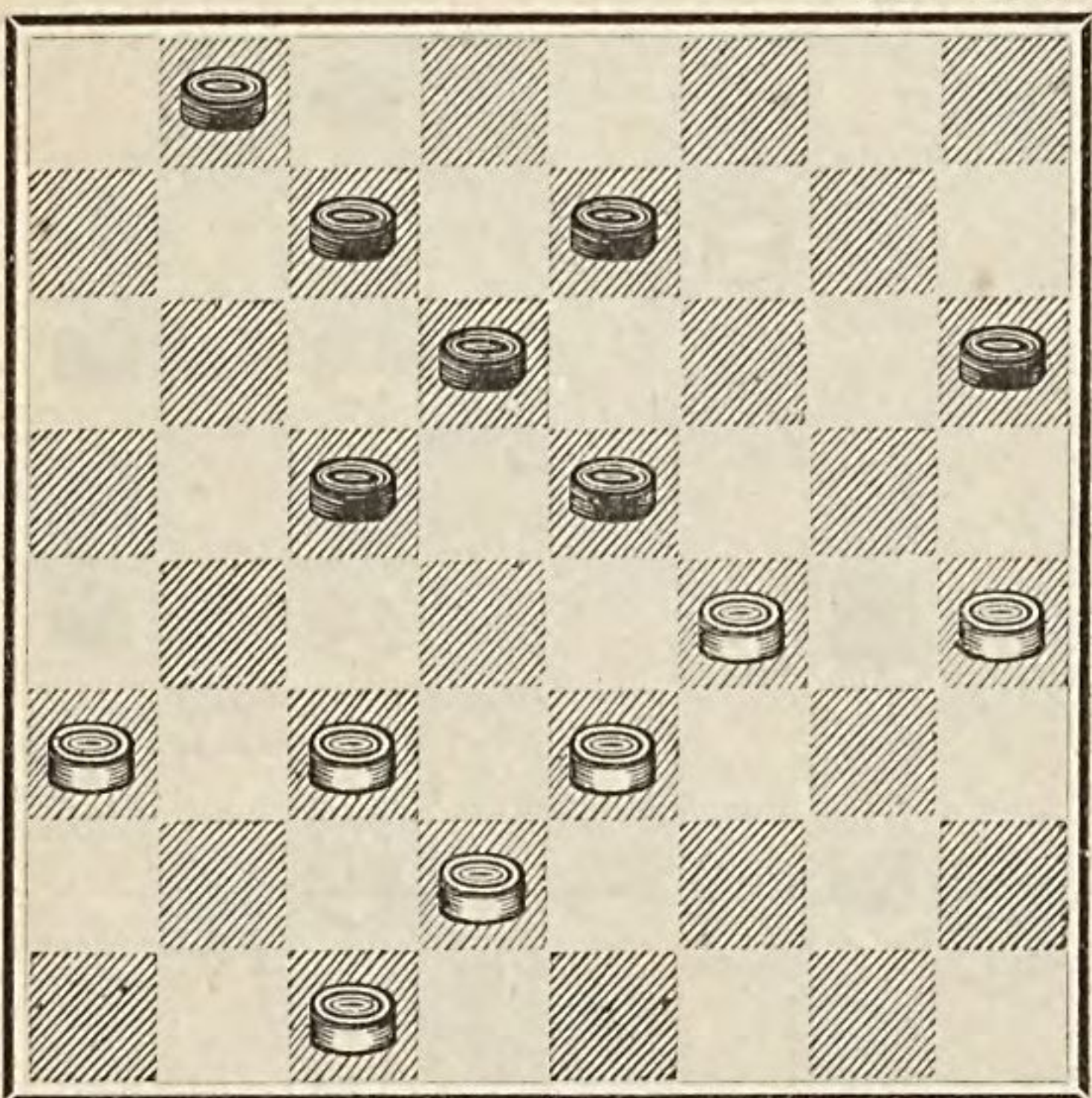
Nr. 218.



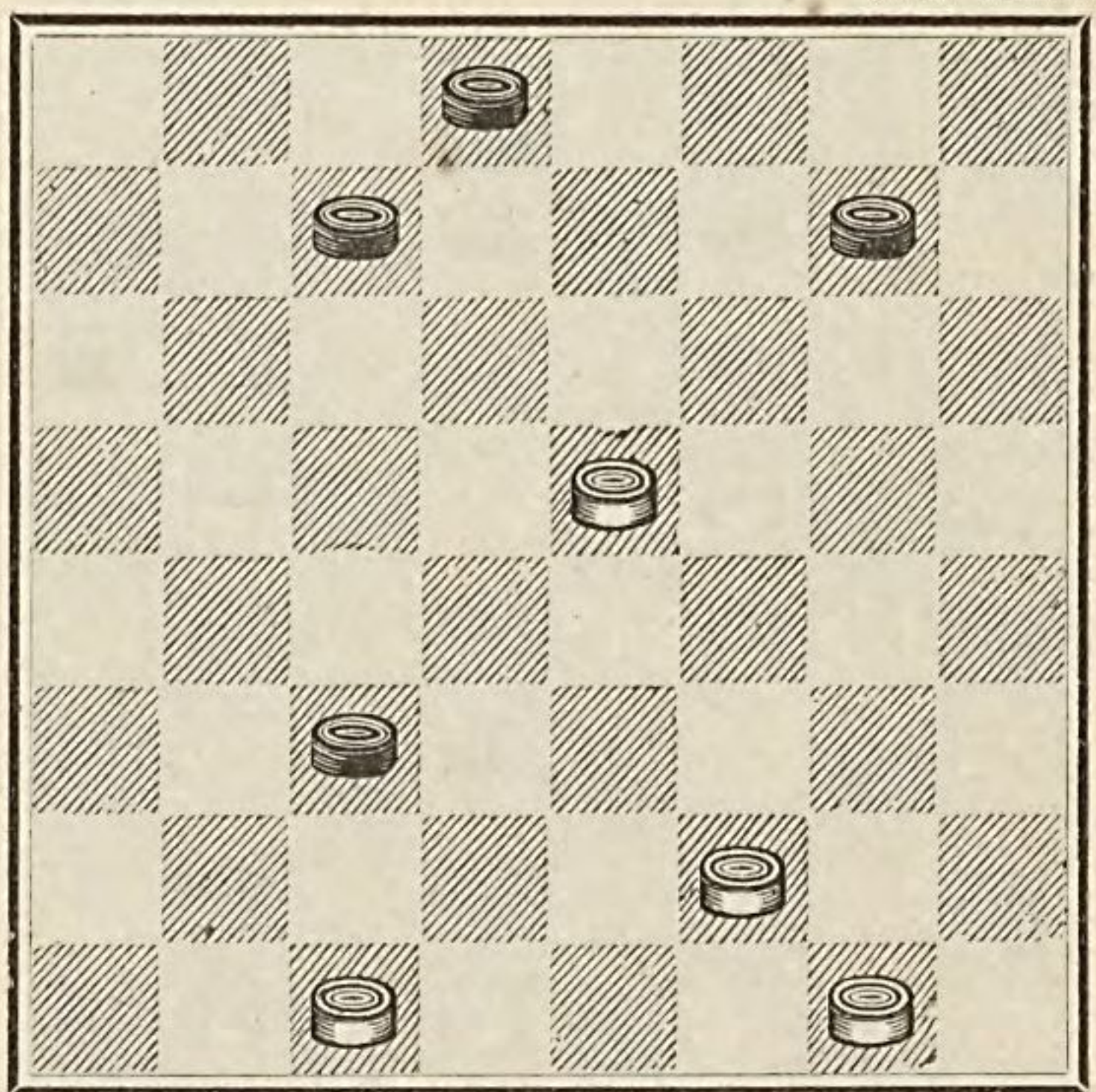
Nr. 219.



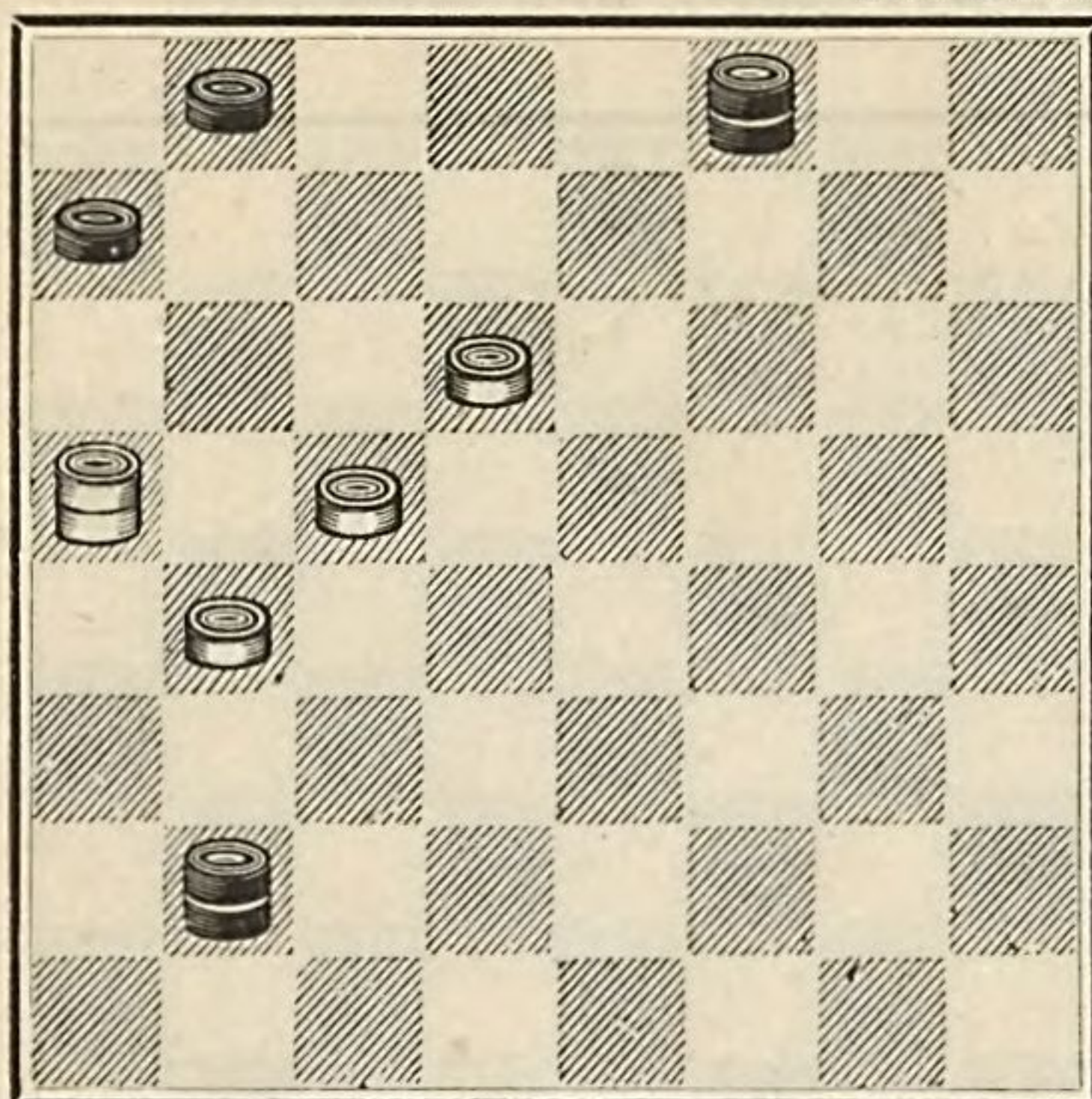
Nr. 220.



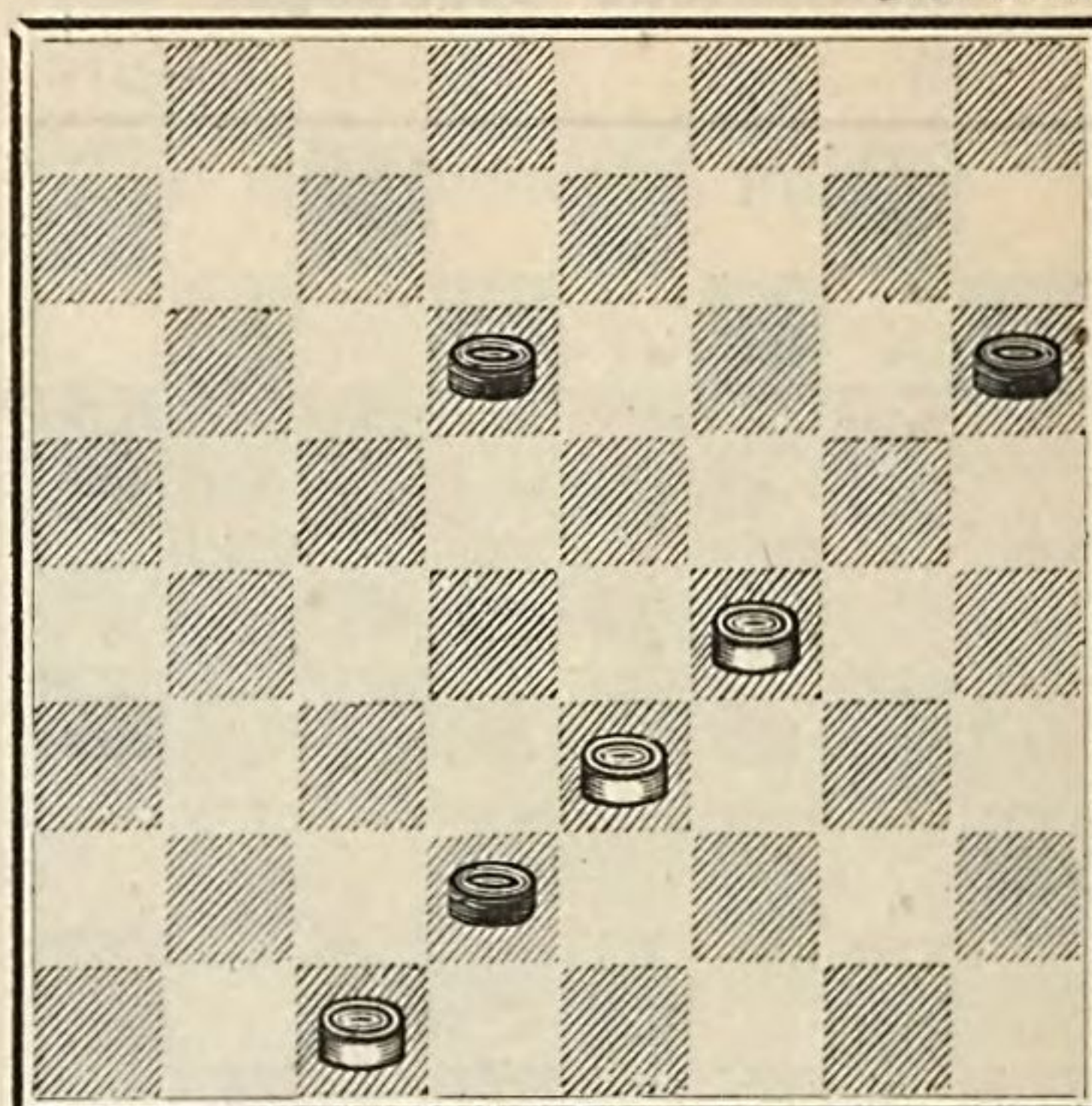
Nr. 221.



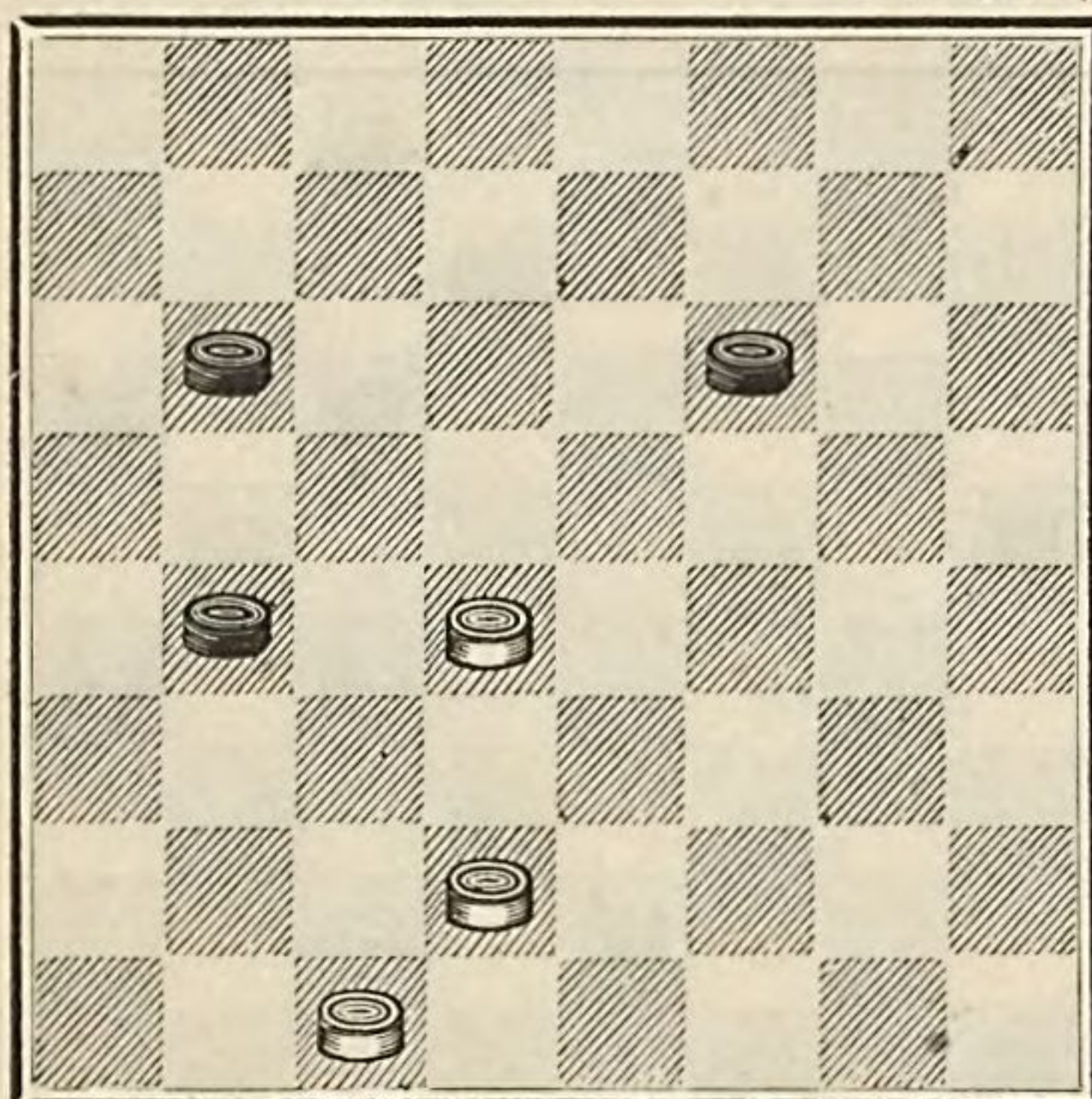
Nr. 222.



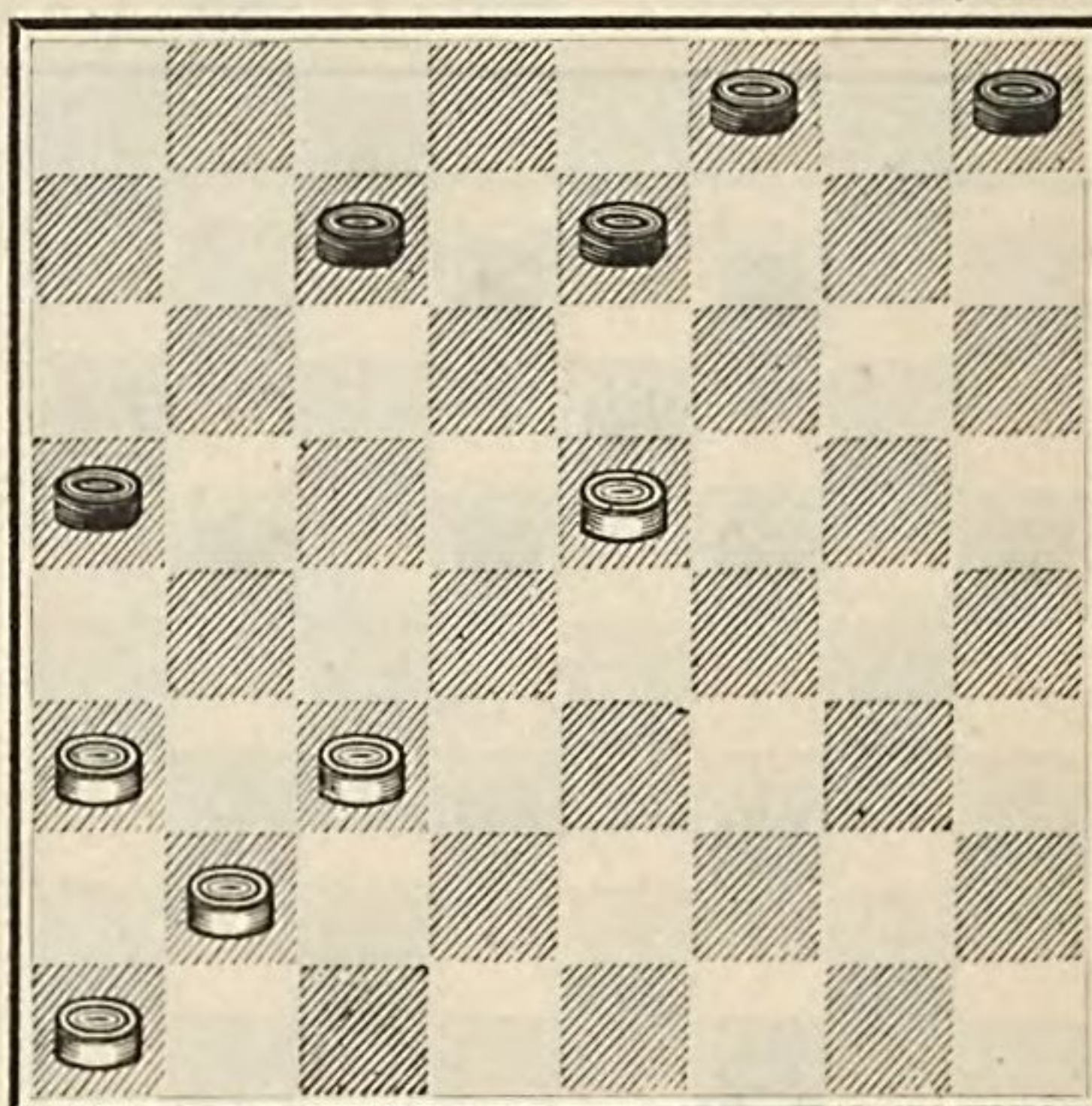
Nr. 223.



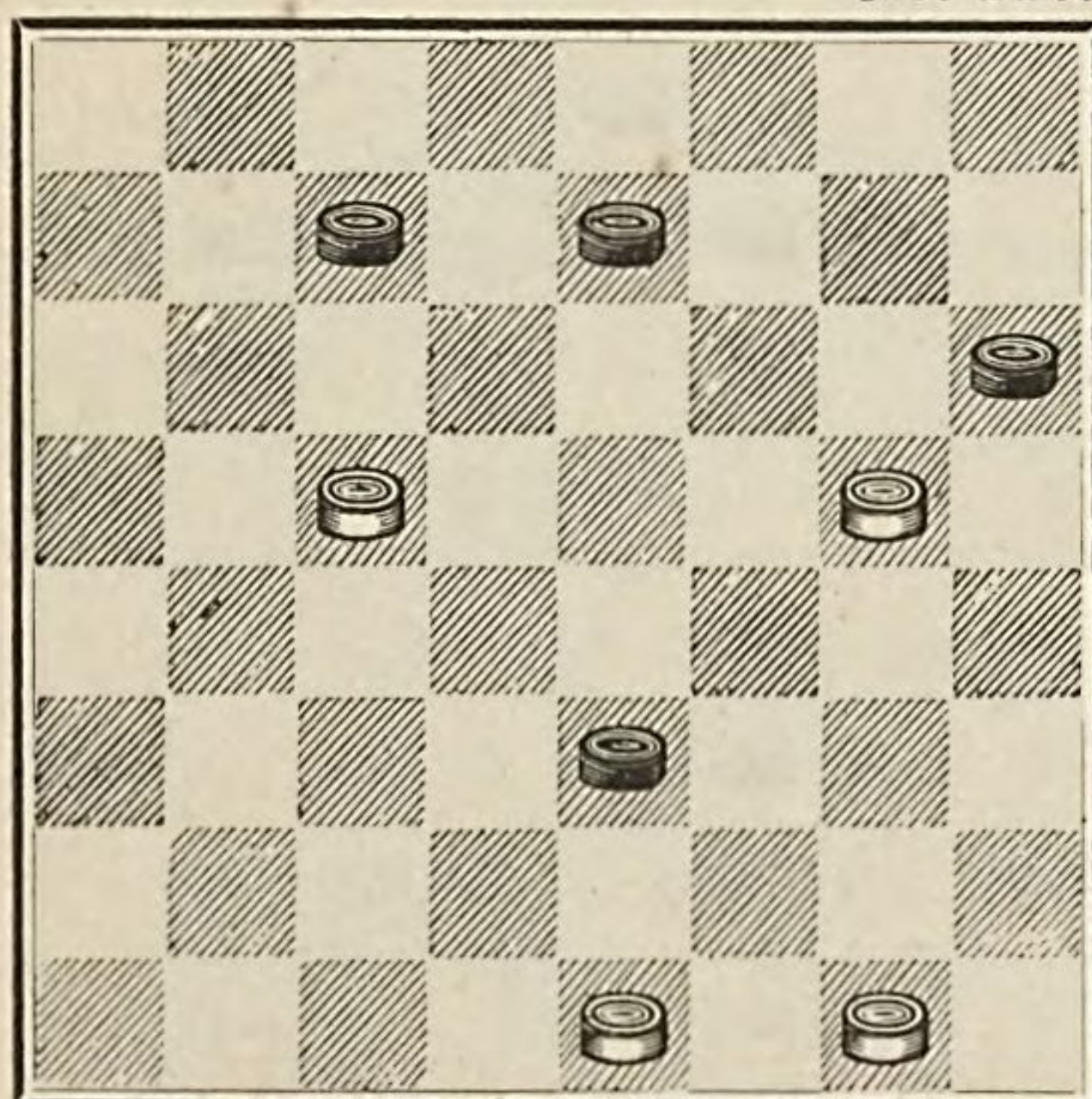
Nr. 224.



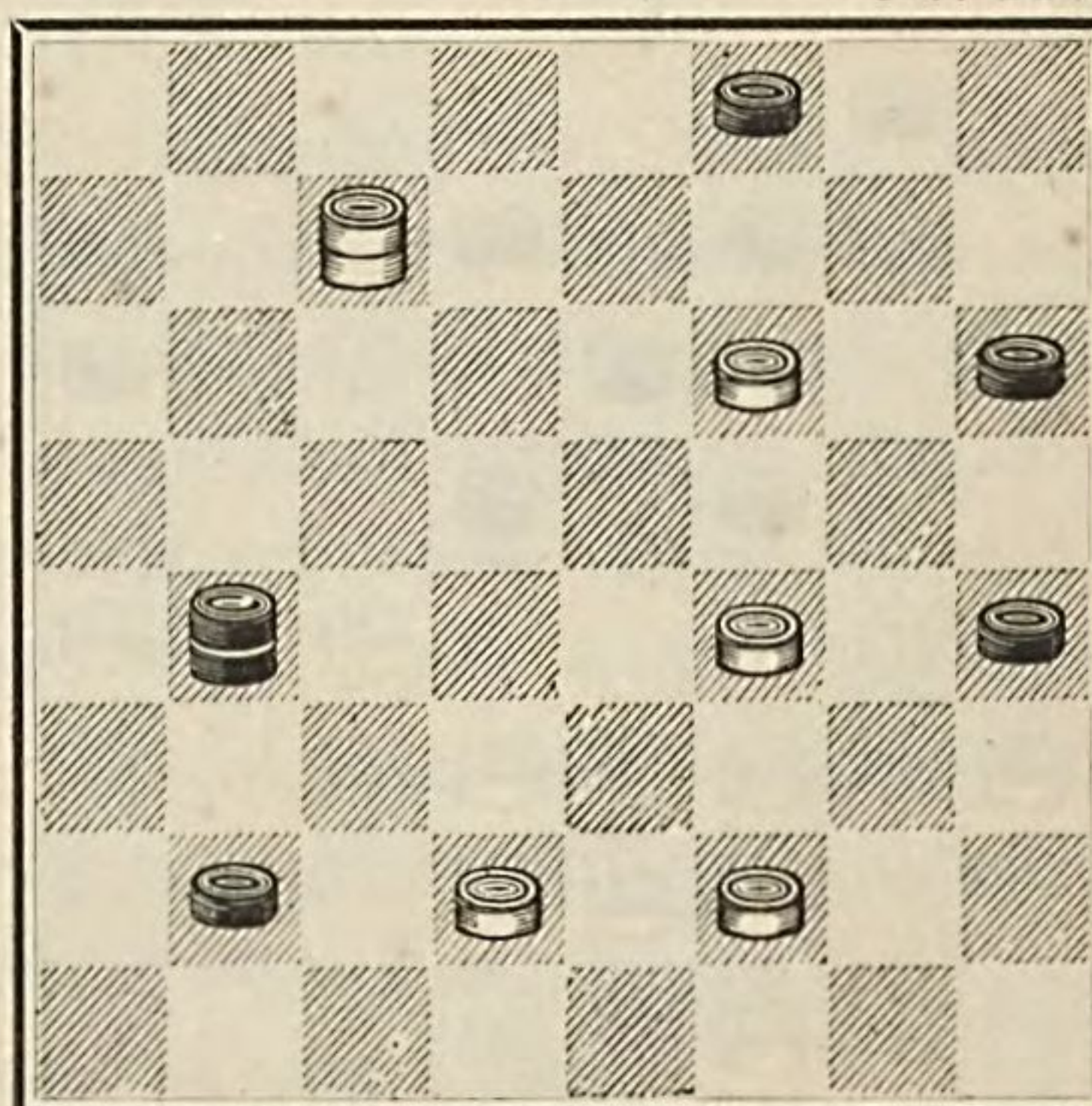
Nr. 225.



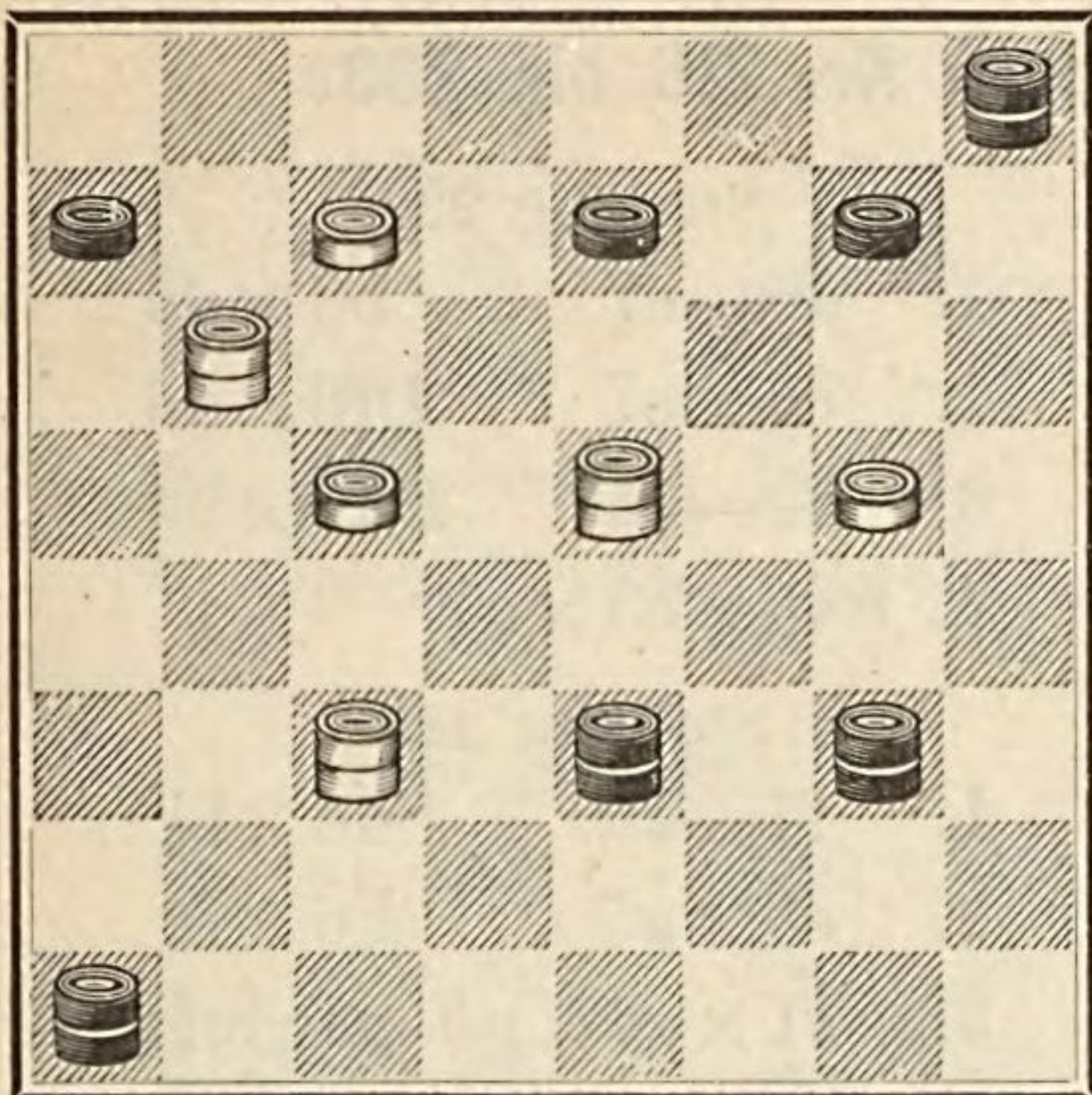
Nr. 226.



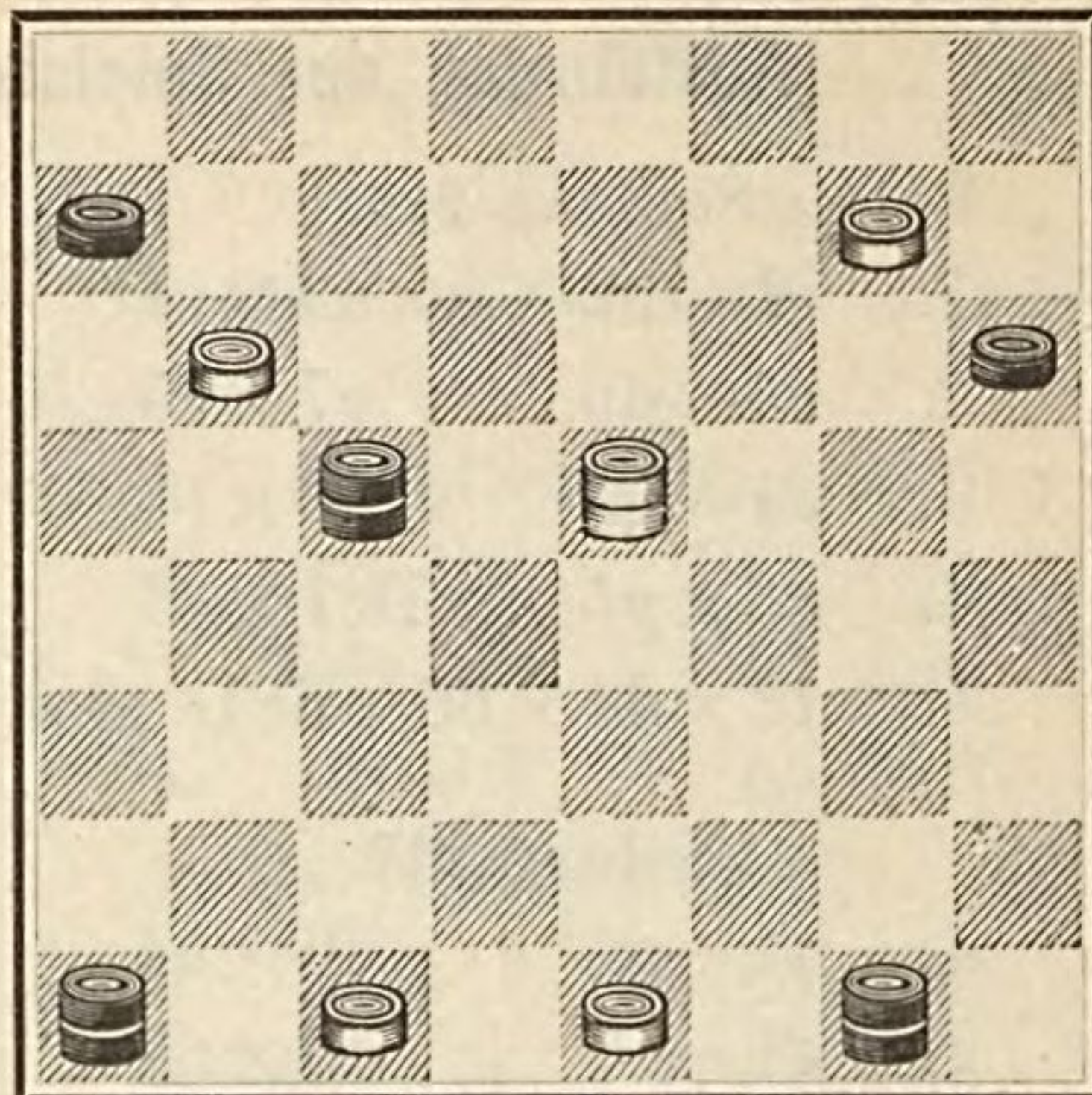
Nr. 227.



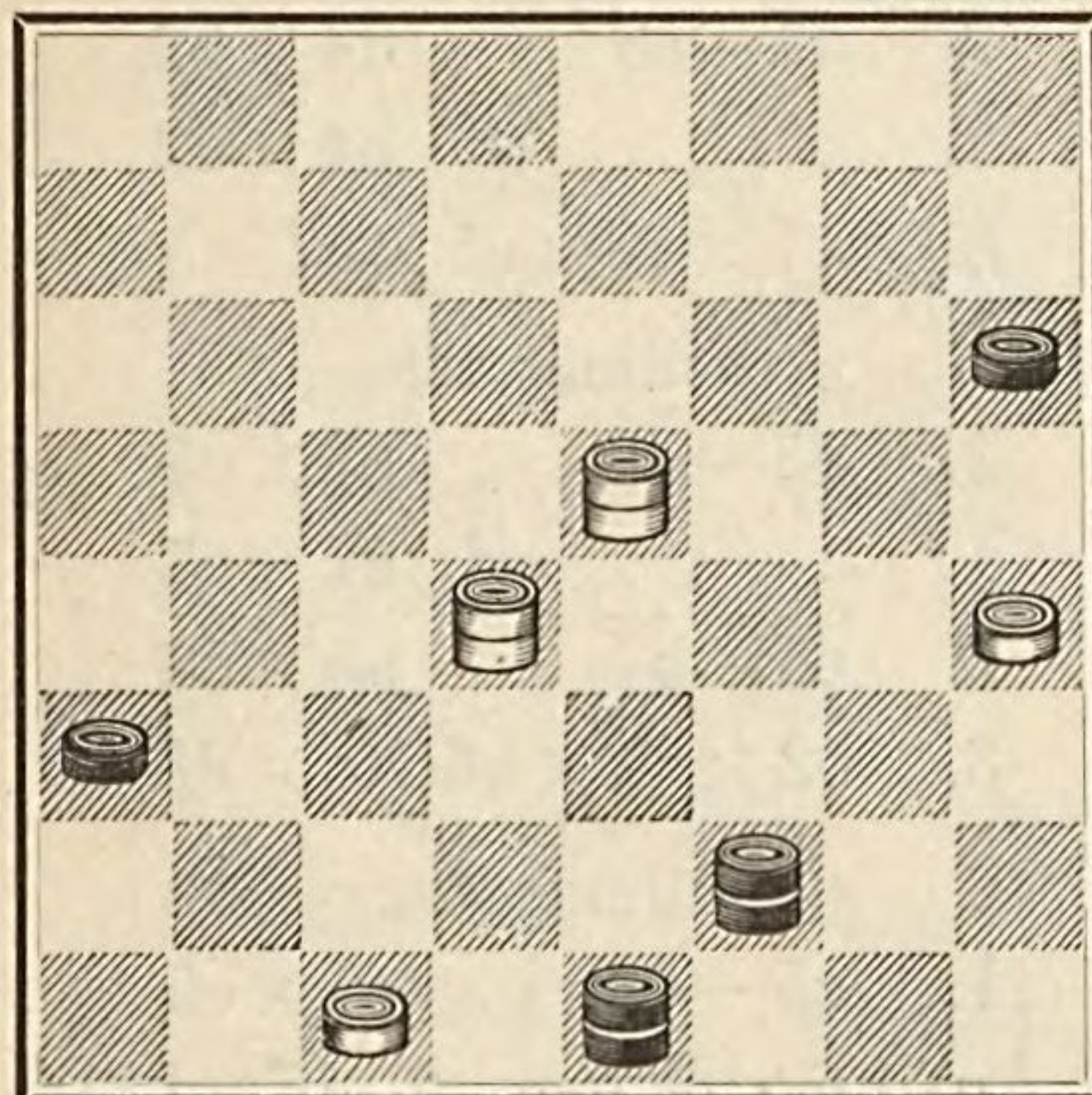
Nr. 228.



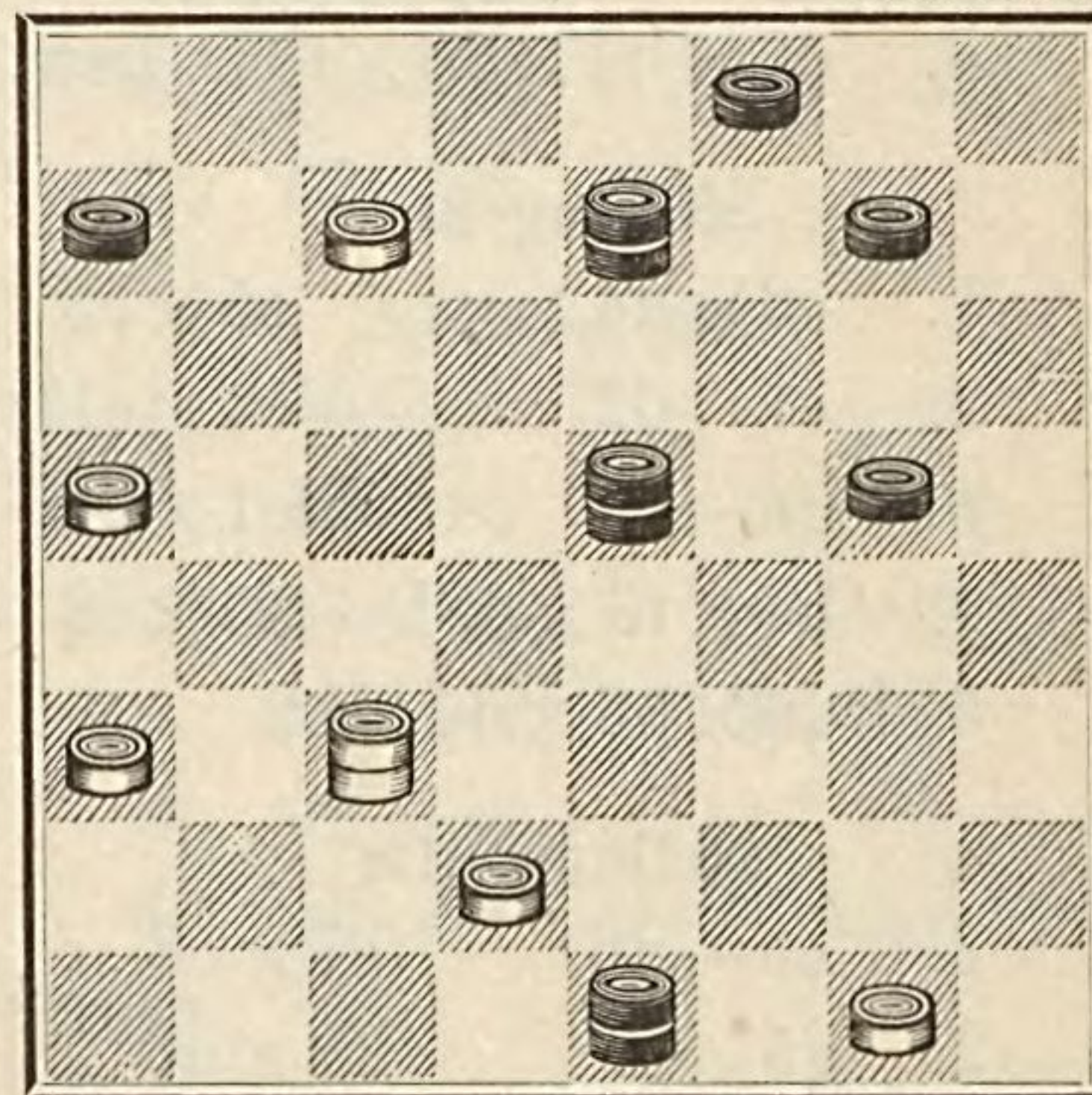
Nr. 229.



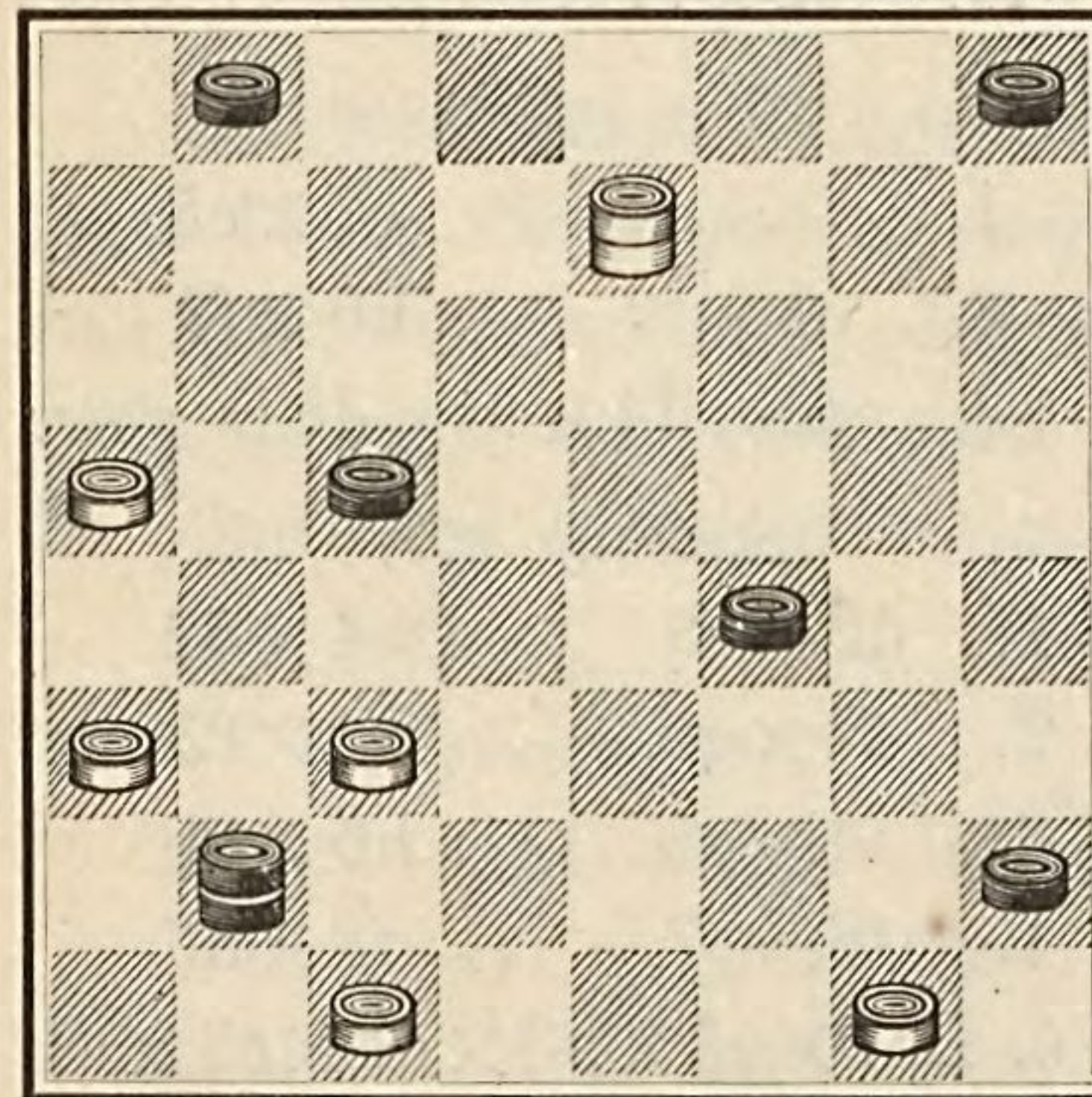
Nr. 230.



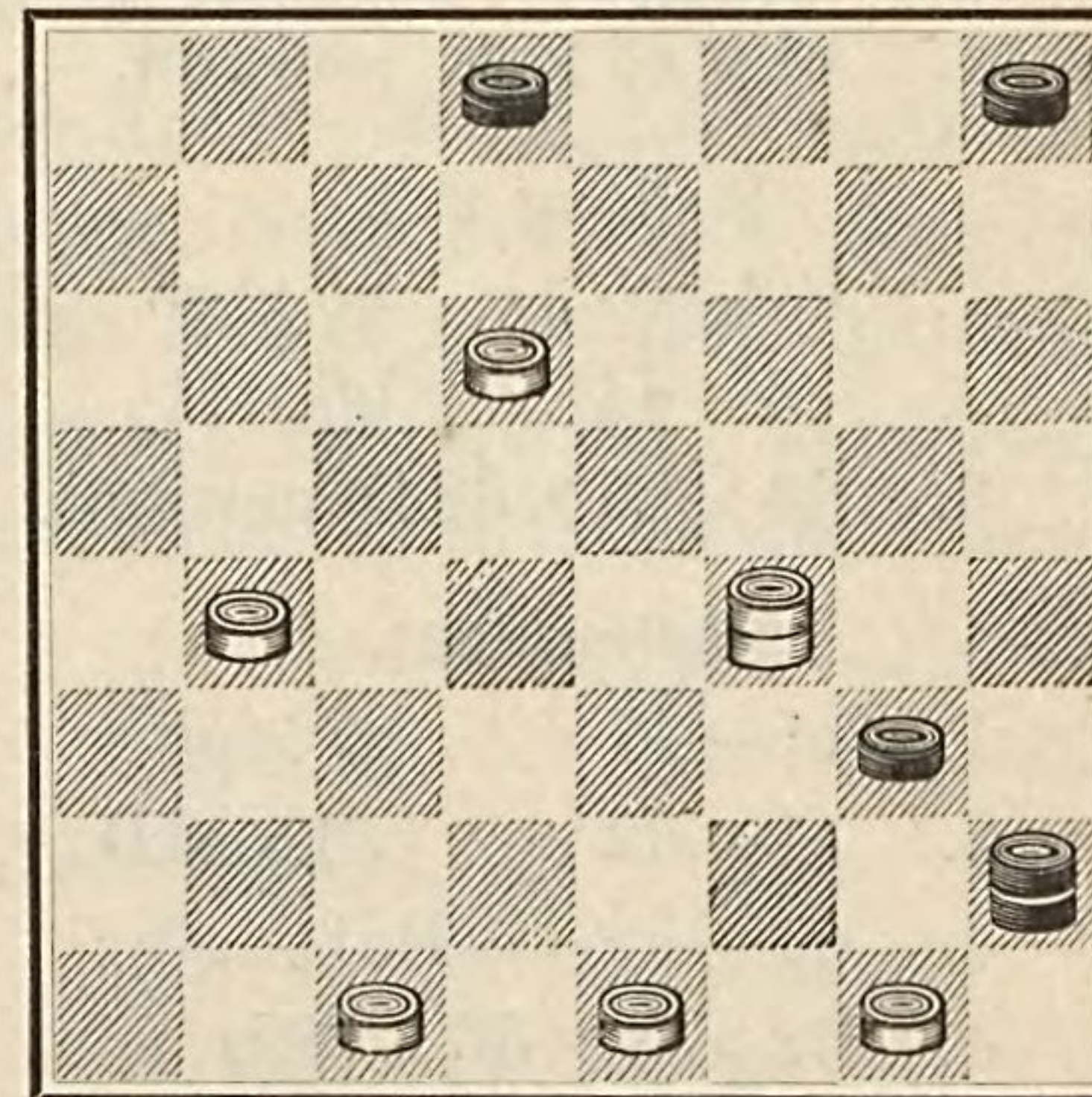
Nr. 231.



Nr. 232.



Nr. 233.



Ausführung der Spielstellungen Nr. 216 bis 233.

Stellung 216.

1. c1—b2 a3 × c1D
2. c5—d6 e7 × c5
3. f4—g5 h6 × f4
4. e3 × g5 Dc1 × e3
5. f2 × d4 × b6 × d8D gew.

Stellung 217.

1. h4—g5 f6 × h4
2. f4—e5 d6 × f4
3. e3 × g5 h6 × f4
4. c3—b4 a5 × c3
5. d2 × b4 × d6 × f8D gew.

Stellung 218.

1. c3—d4 e5 × c3
2. c1—d2 c3 × e1D
3. g3—h4 De1 × g3
4. h4 × f6 × d8D a5 × c3
5. Dd8 × b6 × d4 × b2

Stellung 219.

1. c5—d6 e7 × c5
2. g5 × e7 f8 × d6
3. f4—e5 d6 × f4
4. e3 × g5 h6 × f4
5. c1 × e3 × g5 gewinnt.

Stellung 220.

1. h4—g5 e5 × g3
2. c3—d4 h6 × f4
3. d4 × b6 × d8D gewinnt.

Stellung 221.

1. e5—f6 g7 × e5
2. c1—d2 c3 × e1D
3. g1—h2 De1 × g3
4. h2 × f4 × d6 × b8D

Stellung 222.

1. d6—c7 b8 × d6
2. c5 × e7 Df8 × d6
3. b4—c5 Dd6 × b4
4. Da5 × c3 × a1

Stellung 223.

1. f4—e5 d6 × f4
2. e3 × g5 h6 × f4
3. c1 × e3 × g5 gewinnt.

Stellung 224.

1. d4—e5 f6 × d4
2. d2—c3 d4 × b2
2. od. b4 × d2
3. c1 × a3 × c5 × a7

Stellung 225.

1. e5—d6 c7 × e5
1. od. e7 × c5
2. c3—b4 a5 × c3
3. b2 × d4 × b6(f6) × d8

Stellung 226.

1. c5—d6 e7 × c5
- Auf h6 × f4 gew. 2. d6 × b8D.
2. e1—f2 h6 × f4
3. f2 × f4 × b6 × d8D gew.

A.

1. c7 × e5
2. e1—f2 h6 × f4
3. f2 × d4 × f6 × d8D gew.

Stellung 227.

1. d2—c3 Db4 × d2
2. f2 × g3 h4 × f2
3. f4—g5 h6 × f4
4. f6—e7 f8 × d6
5. Dc7 × e5 × g3 × e1 × c3 × a1

Stellung 228.

1. g5—f6 e7 × g5
2. Dc3—b2 Da1 × c3
3. De5—f4 Dg3 × e5
4. c5—d6 a7 × c5
5. c7—b8 (d8) De5 × c7
6. Db8 × d6 × b4 × d2 × f4 × h6 × f8

Stellung 229.

1. e1—f2 Dg1 × e3
2. c1—b2 Da1 × c3
3. De5—d6 Dc5 × e7
4. g7—f8 D a7 × c5
5. Df8 × d6 × b4 × d2 × f4 gewinnt.

Stellung 230.

1. c1—d2 De1 × c3
2. Dd4 × b2 a3 × c1 D
3. h4—g5 h6 × f4
4. De5 × g3 × e1 Dc1—b2
5. De1—d2 gewinnt.

Stellung 231.

1. a5—b6 a7 × c5
2. a3—b4 c5 × a3

3. g1—f2 De1 × g3
4. Dc3—b2 a3 × c1 D
5. c7—d8 D c1 × e3
6. Dd8 × f6 × h4 × f2 × d4 × f6 × h8

Stellung 232.

1. a5—b6 Db2 × d4
2. b6—c7 b8 × d6
3. a3—b4 c5 × a3
4. De7 × c5 × e3 × g5
4. . . . h8—g7
5. Dg5—f4 g7—f6
6. Df4—e3 f6—e5
7. De3—f2 e5—d4
8. c1—d2 a3—b2
9. d2—c3

Stellung 233.

1. d6—c7 d8 × b6
2. b4—c5 b6 × d4
3. Df4—e3 d4 × f2
4. c1—d2 h8—g7
5. d2—e3 g7—f6
6. e3—f4 zum Gewinn von Weiß.

5. Die sogenannten vier klassischen Studien.

Den Schlüssel zu den schwierigsten Kombinationen des alten Dame-spiels bilden die folgenden vier Studien, deren gründliche Kenntnis man sich aneignen muß, um ein guter Spieler zu werden. Ist man dahin gelangt, ihre Feinheiten vollständig zu verstehen, so werden die schnellsten Fortschritte im praktischen Spiele nicht ausbleiben.

1.

(Diagramm 234.)

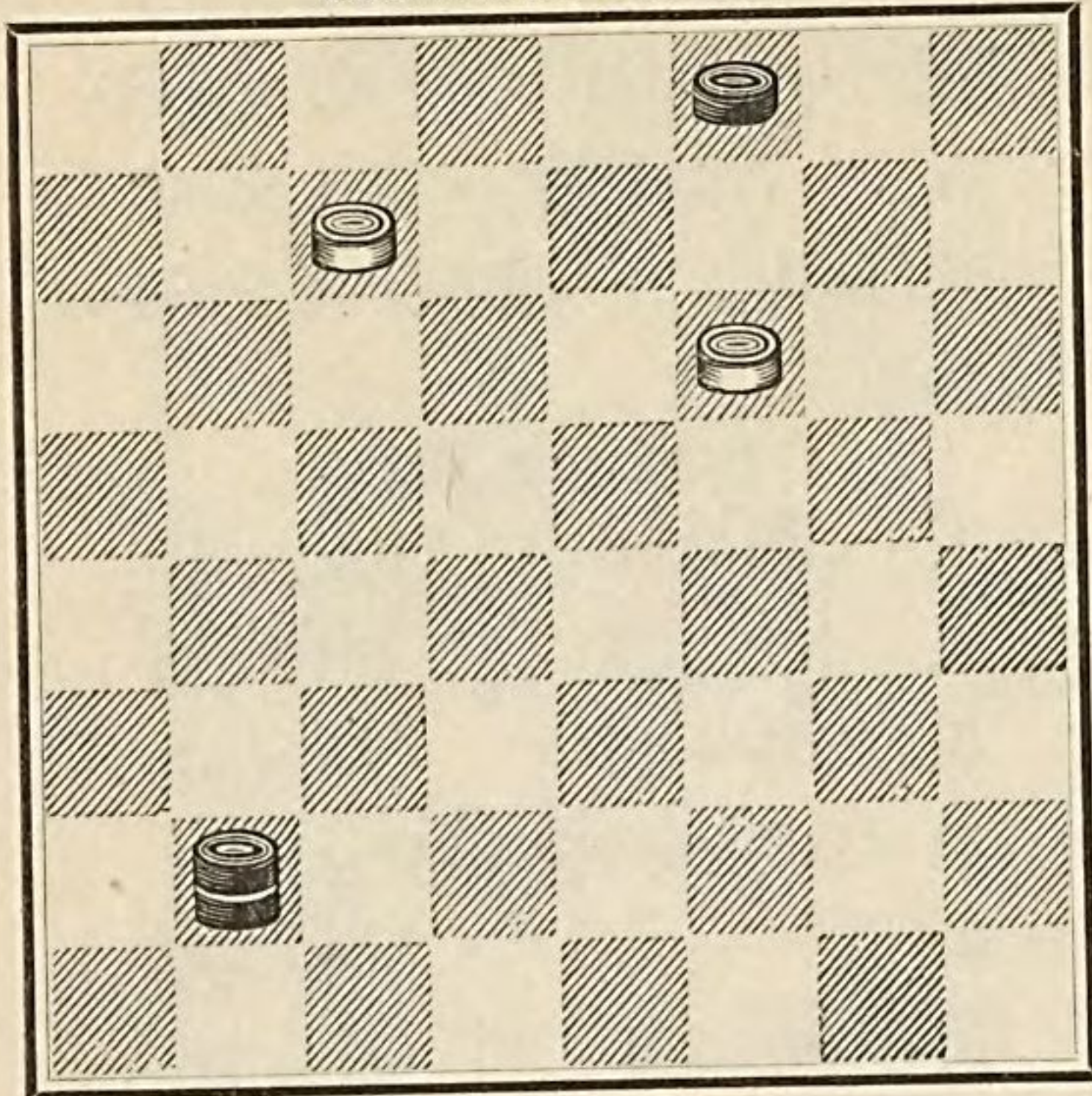
1. c7—b8 D Db2—c3
2. Db8—c7 Dc3—d2
3. Dc7—d6 Dd2—e3

4. f6—e7 De3—f2

Wegen f8—g7 sehe man die Veränderung.

5. e7—d8 D Df2—g3
6. Dd8—e7 Dg3—f2

Schwarze Partei. Nr. 234.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt.

- | | |
|------------|--------|
| 7. De7—f6 | Df2—e3 |
| 8. Dd6—e5 | De3—f2 |
| 9. De5—f4 | Df2—g1 |
| 10. Df6—e5 | Dg1—f2 |
| 11. De5—d4 | Df2—g1 |
| 12. Dd4—e3 | Dg1—h2 |
| 13. De3—f2 | Dh2—g1 |
| 14. Df4—e3 | Dg1—h2 |
| 15. Df2—g1 | Dh2—g3 |
| 16. Dg1—h2 | Dg3—h4 |
| 17. De3—f4 | Dh4—g3 |
| 18. Df4—e5 | Dg3—f2 |
| 19. De5—d4 | f8—g7 |
| 20. Dd4—e5 | Df2—e3 |
| 21. Dh2—g1 | g7—h6 |
| 22. Dg1—h2 | De3—f2 |
| 23. De5—d4 | h6—g5 |
| 24. Dh2—g1 | Df2—g3 |
| 25. Dd4—e5 | g5—h4 |
| 26. De5—d4 | Dg3—f4 |
| 27. Dg1—h2 | Df4—g5 |
| 28. Dd4—e3 | Dg5—f6 |
| 29. De3—f4 | Df6—g7 |

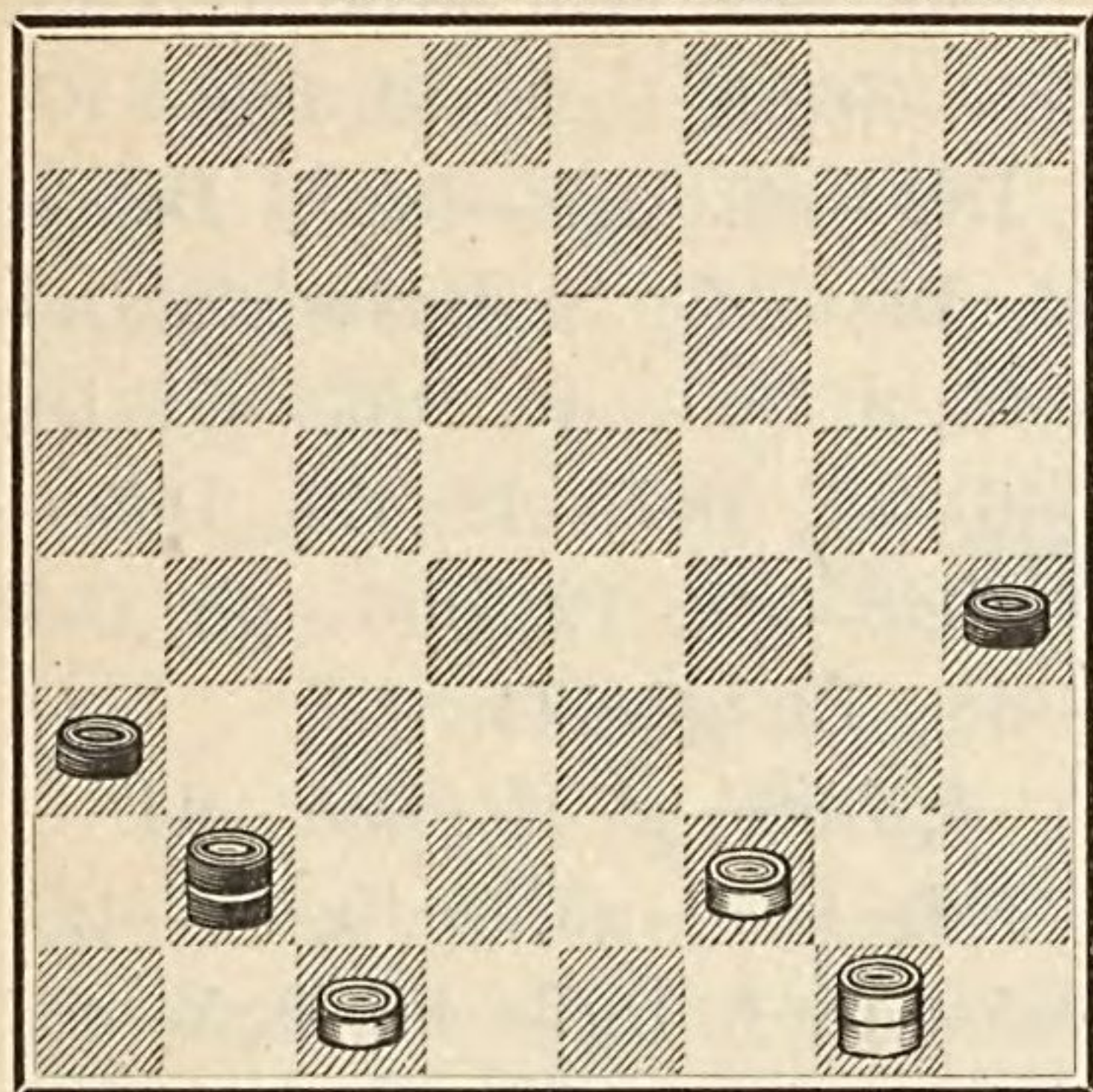
- | | |
|------------|------------|
| 30. Dh2—g1 | Dg7—f6 |
| 31. Dg1—f2 | Df6—g7 |
| 32. Df2—e3 | Dg7—f6 |
| 33. De3—d4 | Df6—g7 |
| 34. Dd4—e5 | Dg7—h6 |
| 35. De5—f6 | zum Gewinn |
- von Weiß.

Veränderung.

- | | |
|------------|--------|
| 4. | f8—g7 |
| 5. Dd6—e5 | De3—f2 |
| 6. De5—f4 | Df2—g1 |
| 7. e7—f8D | g7—h6 |
| 8. Df8—g7 | Dg1—h2 |
| 9. Dg7—f6 | Dh2—g1 |
| 10. Df6—e5 | Dg1—h2 |
| 11. De5—d4 | Dh2—g1 |
| 12. Dd4—e3 | Dg1—h2 |
| 13. De3—f2 | Dh2—g1 |
| 14. Df4—e3 | Dg1—h2 |
| 15. Df2—g1 | Dh2—g3 |
| 16. De3—d4 | Dg3—h2 |
- Falls Dg3—f4, so 17. Dg1—h2, h6—g5; 18. Dh2—g1, g5—h4; 19. Dg1—h2, Df4—g5; 20. Dd4—e3, Dg5—f6 u. s. w. wie in dem Hauptspiel nach dem 28. Zuge.
- | | |
|------------|----------------|
| 17. Dd4—e5 | Dh2—g3 |
| 18. Dg1—h2 | Dg3—f2 |
| 19. De5—d4 | h6—g5 |
| 20. Dh2—g1 | Df2—g3 |
| 21. Dd4—e5 | Dg3—h2 |
| 22. De5—f6 | g5—f4 |
| 23. Dg1—f2 | Dh2—g1 |
| 24. Df2—e1 | Dg1—h2 |
| 25. Df6—g5 | f4—g3 |
| 26. Dg5—f4 | zum Gewinn von |
- Weiß.

2.

Schwarze Partei. Nr. 235.



Weiße Partei.

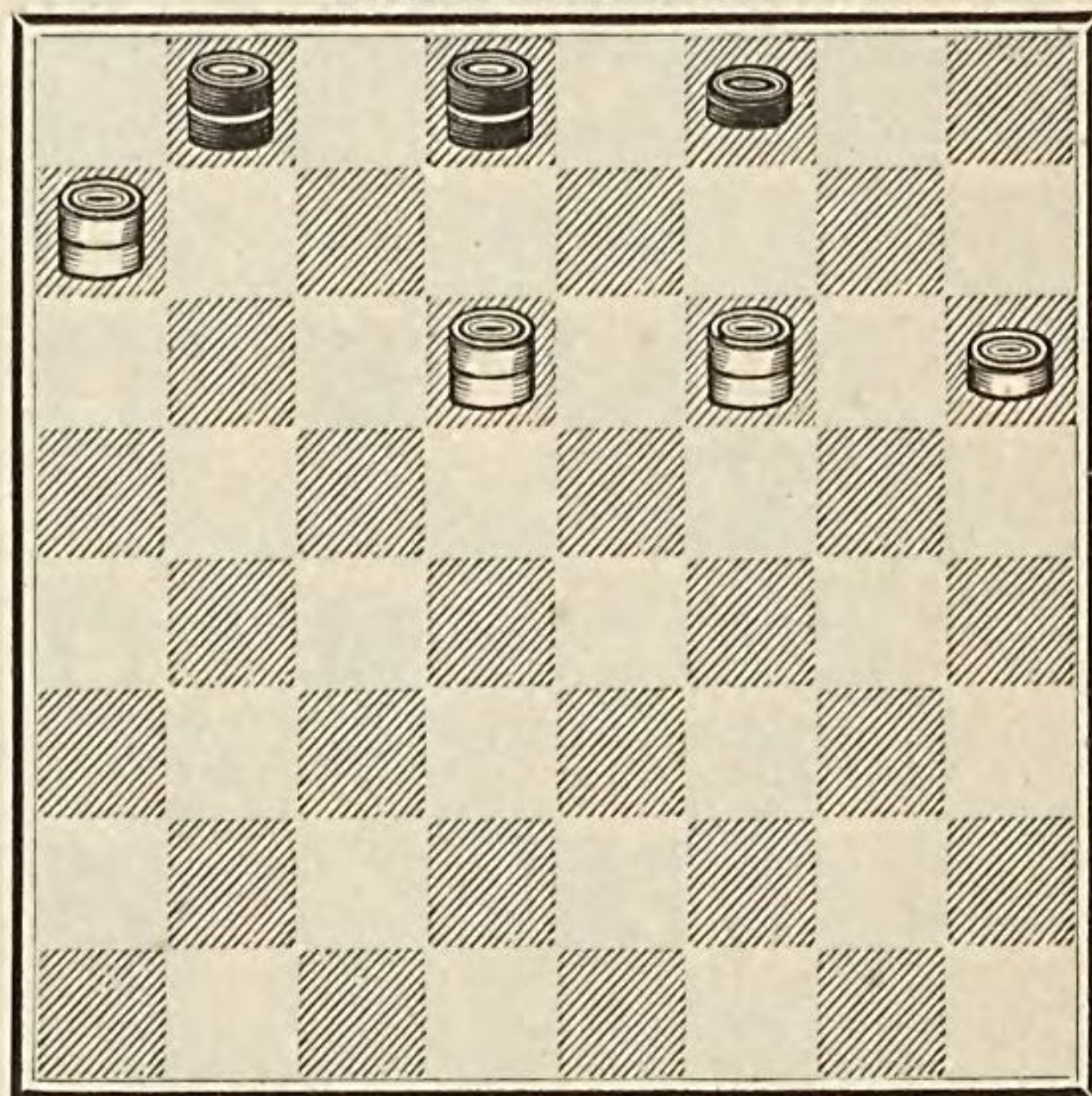
Weiß am Zuge gewinnt.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Dg1—h2 | Db2—c3 |
| 2. Dh2—g3 | Dc3—d4 |
| 3. Dg3—f4 | Dd4—c3 |
| 4. Df4—e5 | Dc3—b4 |
| 5. De5—d4 | Db4—a5 |
| 6. Dd4—c3 | Da5—b6 |
| 7. c1—d2 | Db6—c5 |
| 8. d2—e3 | Dc5—d6 |
| 9. e3—d4 | Dd6—c7 |
| 10. d4—c5 | Dc7—b8 |
| 11. c5—b6 | Db8—a7 |
| 12. b6—c7 | Da7—b8 |
| 13. c7—d8D | Db8—a7 |
| 14. Dd8—c7 | Da7—b8 |
| 15. Dc7—d6 | Db8—a7 |
| 16. Dd6—e5 | Da7—b6 |
| 17. De5—f4 | Db6—c5 |
| 18. f2—e3 | Dc5—d6 |
| 19. e3—d4 | Dd6—c7 |
| 20. d4—c5 | Dc7—b8 |
| 21. c5—d6 | Db8—a7 |
| 22. d6—c7 | Da7—b6 |
| 23. c7—b8D | Db6—a7 |

- | | |
|--------------|----------------------|
| 24. Db8—c7 | Da7—b8 |
| 25. Dc7—b6 | Db8—a7 |
| 26. Db6—c5 | Da7—b8 |
| 27. Dc5—d4 | Db8—a7 |
| 28. Dd4—e3 | Da7—b6 |
| 29. De3—f2 | Db6—c5 |
| 30. Df4—e3 | Dc5—b6 |
| 31. De3—d4 | Db6—a7 |
| 32. Dd4—c5 | Da7—b8 |
| 33. Dc5—b6 | Db8—a7 |
| 34. Dc3—b4 | Da7 × c5 |
| 35. Db4 × d6 | a3—b2 |
| 36. Dd6—e5 | b2—c1D |
| 37. De5—f4 | Dc1—b2 |
| 38. Df2—g1 | Db2—c3 |
| 39. Df4—g3 | h4 × f2 |
| 40. Dg1 × e3 | Dc3—b4 |
| 41. De3—d4 | Db4—a5 |
| 42. Dd4—c5 | zum Gewinn von Weiß. |

3.

Schwarze Partei. Nr. 236.



Weiße Partei.

I.

Weiß am Zuge gewinnt.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Da7—b6 | Db8—a7 |
|-----------|--------|

2. Db6—a5 Da7—b8
 3. Df6—e5 Dd8—c7
 4. Dd6—c5 Dc7—d8
 5. Dc5—b6 Db8—c7
 6. Db6—a7 Dc7—b8
 7. De5—f6 Dd8—c7
 8. Df6—e7 f8 × d6
 9. Da7—b6 Dc7—d8
 10. Db6—c7 zum Gewinn von Weiß.

II.

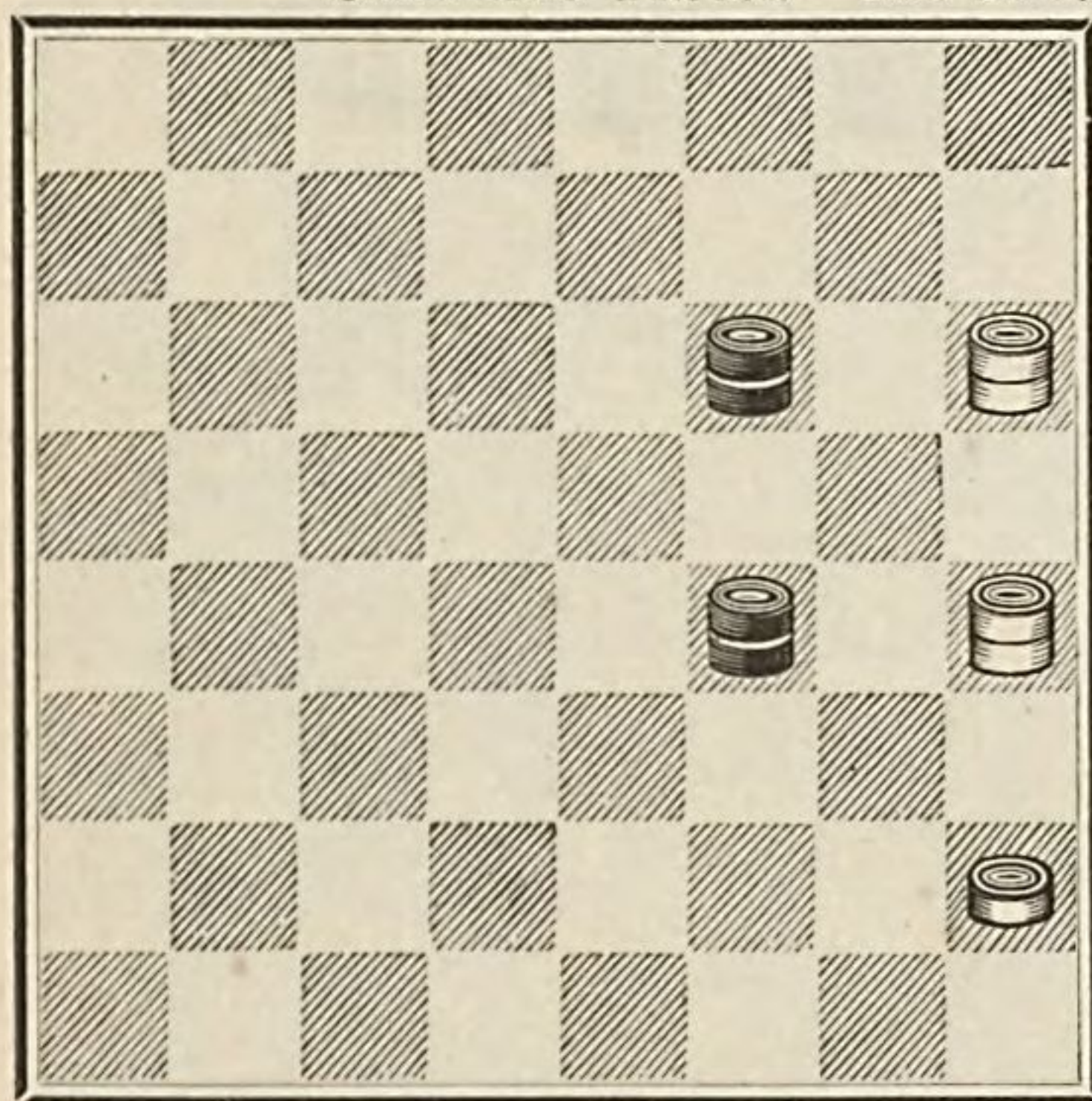
Schwarz am Zuge macht remis.

1. Dd8—c7
 2. Dd6—c5 Dc7—d8
 3. Dc5—b6 Db8—c7
 4. Db6—a5 Dc7—b8
 5. Df6—e5 Dd8—c7
 6. Da7—b6 Dc7—d8
 7. De5—d6 Dd8—e7

Remis.

4.

Schwarze Partei. Nr. 237.



Weiße Partei.

Weiß am Zuge gewinnt.

1. Dh4—g3 Df6—e5
 2. Dg3—f2 De5—f6

3. Df2—g1 Df6—e5
 Falls Df4—e5, so 4. h2—g3, De5—d6; 5. Dg1—f2, Dd6—e7; 6. Df2—e3, De7—f8; 7. De3—d4, Df8—e7; 8. Dd4—c5, De7—f8; 9. Dc5—d6, Df6—e7; 10. Dd6—e5, De7—d8; 11. De5—f6, Dd8—c7; 12. Dh6—g5, Dc7—d8; 13. g3—f4.

4. Dh6—g7 De5—d4

Falls Df4—g5, so 5. h2—g3, De5—d4; 6. Dg7—h6, Dg5—f6; 7. Dh6—g5 u. Weiß gew., oder 5., Dg5—h6; 6. g3—f4, De5 × g3; 7. Dg1—h2, Dh6 × f8; 8. Dh2 × f4, Df8—e7; 9. Df4—e5 und Weiß gewinnt.

5. Dg1—f2 Df4—g5
 6. Df2—e1 Dg5—f4
 7. Dg7—f6 Dd4—e3
 8. Df6—e7 Df4—e5
 9. h2—g3 De3—f2
 10. g3—h4 Df2—e3
 11. De7—d8 De3—f4
 12. Dd8—c7 De5—f6
 13. Dc7—d6 Df6—g7

Falls Df4—e3, so 14. Dd6—c5, De3—f4; 15. Dc5—d4, Df4—g3; 16. Dd4—e3 und Weiß gewinnt.

14. De1—d2 Dg7—f6
 15. Dd2—c3 Df6—g7

Falls Df6—e5, so 16. Dd6—c7, De5—f6; 17. Dc3—d4, Df6—e7; 18. Dc7—b6, De7—f6; 19. Db6—a5, Df6—e7; 20. Da5—b4, De7—f6; 21. Db4—a3 und Weiß gewinnt.

16. Dc3—d4 Dg7—f6
 17. Dd6—c7 Df6—e7
 18. Dc7—b6 De7—f6
 19. Db6—a5 Df6—e7
 20. Da5—b4 De7—f6

21. Db4—-a3 Df6—e7
 22. Da3—b2 De7—f6
 23. Db2—c1 Df4—g3
 24. Dd4—e3 zum Gewinn
 von Weiß.

6. Ganze Partien.

Erste Partie.

1. c3—d4 f6—g5
 2. g3—f4 d6—c5
 3. f2—g3 g5—h4
 4. e1—f2 g7—f6
 5. b2—c3 h8—g7
 6. a1—b2 f6—g5
 7. d4—e5 e7—d6
 8. c3—d4 f8—e7
 9. b2—c3 e7—f6
 10. c1—b2 b6—a5

Falls d8—e7, so 11. c3—b4,
 b6—a5; 12. d4 × b6 × d8, a5 ×
 c3 × a1D etc.

11. d4 × b6 a7 × c5
 12. c3—d4 a5—b4
 13. d4 × b6 f6 × d4
 14. a3 × c5 × e7 c7 × a5
 15. a3 × c5 g5 × e3 × c1D
 16. e7—f8D Dc1 × a3

und Schwarz hat entscheidenden
 Vorteil erlangt. Anders würde sich
 das Ergebnis in dem gewöhnlichen
 neueren Damespiel stellen, weil
 nach dieser Spielweise Schwarz

16. . . . Dc1 × a3 × d6
 ziehen müßte, worauf nun Weiß
 mit 17. Df8 × a3 siegreich das
 Feld zu behaupten vermag.

Zweite Partie.

1. c3—d4 d6—c5
 2. g3—f4 f6—g5
 3. b2—c3 g7—f6
 4. f2—g3 g5—h4
 5. f4—e5 h4 × f2
 6. e5 × g7 h8 × f6
 7. e1 × g3 c7—d6
 8. g3—f4 d8—c7
 9. h2—g3 d6—e5
 10. f4 × d6 c7 × e5
 11. g1—h2 e7—d6
 12. a1—b2 f8—e7
 13. g3—f4

Falls 13. g3—h4, so h6—g5;
 14. h2—g3, b8—c7; 15. a3—b4,
 c5 × a3; 16. e3—f4, g5 × e3;
 17. d2 × f4 etc.

13. . . . e5 × g3
 14. h2 × f4 f6—g5
 15. d4—e5 b6—a5
 16. e5 × c7 b8 × d6
 17. c3—d4 e7—f6
 18. d4 × b6 a7 × c5
 19. b2—c3 f6—e5
 20. c1—b2 e5 × g3
 21. c3—d4 g3—f2
 22. d4 × b6 f2—e1D

Im gewöhnlichen Damespiel

wäre diese Damierung (statt f2—g1D) ein Fehler, weil darauf Weiß durch 23. d2—c3, De1 × b4; 24. a3 × c5 in Vorteil käme.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 23. | d2—c3 | g5—f4 |
| 24. | e3 × g5 | h6 × f4 |
| 25. | b6—c7 | d6—c5 |
| 26. | c7—d8D | De1—d2 |
| 27. | Dd8—c7 | Dd2 × b4 |
| 28. | Dc7—d6 | f4—e3 |
| 29. | Dd6—e5 | e3—d2 |
| 30. | De5—d6 | d2—c1D |
| 31. | Dd6—e5 | c5—d4 |
| 32. | a3 × c5 | Dc1 × a3 |
| 33. | De5 × c3 | Da3—b4 |

Schwarz gewinnt.

Dritte Partie.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 1. | c3—d4 | d6—e5 |
| 2. | b2—c3 | c7—d6 |
| 3. | a1—b2 | d6—c5 |
| 4. | e3—f4 | c5 × e3 |
| 5. | f4 × d6 | e7 × c5 |
| 6. | d2 × f4 | f6—g5 |
| 7. | f4—e5 | b6—a5 |
| 8. | g3—h4 | g5—f4 |
| 9. | c1—d2 | a7—b6 |
| 10. | f2—g3 | d8—c7 |
| 11. | g1—f2 | c5—d4 |
| 12. | a3—b4 | b6—c5 |

Bei anderen Zügen würde Schwarz in Verlust kommen.

- | | | |
|-----|--------------------|-------|
| 13. | b4 × d6 | d4—e3 |
| 14. | f2 × d4 | a5—b4 |
| 15. | c3 × a5 | g7—f6 |
| 16. | e5 × g7 | |
| | c7 × e5 × c3 × a1D | |

- | | | |
|-----|-------------------|----------------------|
| 17. | g3 × e5 | h8 × f6 × d4 |
| 18. | a5—b6 | Da1—b2 |
| 19. | b6—c7 | b8 × d6 |
| 20. | h4—g5 | h6 × f4 |
| 21. | d2—e3 | { d4 × f2
f4 × d2 |
| 22. | e1 × g3 × e5 × c7 | |
| | Remis. | |

Vierte Partie.

- | | |
|-----|--------------------|
| 1. | } = Dritte Partie. |
| bis | |
| 5. | |

- | | | |
|-----|--------------------|---------|
| 6. | d2 × f4 | f8—e7 |
| 7. | c3—b4 | c5—d4 |
| 8. | e1—d2 | b8—c7 |
| 9. | b4—c5 | f6—g5 |
| 10. | f4—e5 | g5—f4 |
| 11. | g3—h4 | c7—d6 |
| 12. | e5 × c7 | d4—e3 |
| 13. | f2 × d4 | h6—g5 |
| 14. | h4 × f6 | |
| | g7 × e5 × c3 × e1D | |
| 15. | a3—b4 | b6 × d4 |
| 16. | b4—a5 | d8 × b6 |
| 17. | a5 × c7 | e7—f6 |
| 18. | c7—d8D | f6—g5 |
| 19. | Dd8—e7 | h8—g7 |
| 20. | De7—f8 | g7—h6 |
| 21. | Df8—g7 | g5—h4 |
| 22. | Dg7—f6 | h6—g5 |
| 23. | b2—a3 | d4—e3 |
| 24. | a3—b4 | De1—d2 |
| 25. | b4—c5 | |

Falls 25. g1—f2, so e3 × g1D;
76. c1 × e3, f4 × d2 nebst d2—c1D.

25. Dd2—c3
 26. Df6—e7 e3—f2
 27. g1 × e3 f4 × d2
 28. c1 × e3 Dc3—d4
 29. De7—f6 Dd4 × f2
 30. Df6—e5 Df2—g1
 31. De5—d4 g5—f4
 32. Dd4—c3 f4—e3
 33. c5—d6 Dg1—f2
 34. d6—c7 Df2—e1
 35. c7—d8D e3—d2
 36. Dd8—c7 d2—c1D
 37. Dc7—d6 Dc1—d2
 38. Dc3—b2 a7—b6
 39. Db2—c1 Dd2—c3

Falls Dd6—e7 oder Dd6—e5,
 so b6—c5; falls aber Db2—a3,
 so Dd2—c3.

40. Dc1—d2 Dc3—d4
 41. Dd2—c1 b6—a5
 42. Dc1—b2 a5—b4
 43. Db2—a3 b4—c3

Schwarz gewinnt.

Fünfte Partie.

1. c3—d4 d6—c5
 2. g3—f4 f6—g5
 3. d2—c3 g7—f6
 4. c3—b4 e7—d6
 5. h2—g3 g5—h4
 6. c1—d2 h8—g7
 7. g1—h2 f6—g5
 8. b2—c3 b6—a5

Besser wäre hier d8—e7, man
 sehe die Veränderung.

9. d4 × b6 a7 × c5

10. f4—e5 d6 × f4

11. g3 × e5 g5—f4

Ein feiner aber vergeblicher
 Rettungsversuch von Schwarz.

Falls c7—d6, so 12. e5 × c7,
 b8 × d6; 13. c3—d4.

12. b4 × d6 f4—g3

13. h2 × f4 g7—f6

14. e5 × g7 c7 × e5 × g3

15. e3—f4 g3—h2

16. g7—h8D h2—g1D

17. d2—e3 Dg1—h2

18. Dh8—g7 Dh2—g3

19. f4—e5 h6—g5

Falls Dg3—h2, so 20. Dg7—f6.

20. Dg7—h6 Dg3—f4

21. e1—d2 Df4 × d6

22. Dh6 × f4 Dd6—e7

23. Df4—e5 d8—c7

24. c3—d4 De7—d8

25. De5—f6 c7—d6

26. Df6—e7 Dd8 × f6

27. d4—e5 Df6 × d4

28. e3 × c5 × e7 f8 × d6

Stellung:

W. a1, a3, d2, f2.

Schw. a5, b8, d6, h4.

29. a1—b2 d6—e5

30. d2—e3 b8—c7

31. b2—c3 c7—d6

32. a3—b4 e5—f4

33. e3 × g5 d6—e5

34. b4—c5 e5—f4

35. c5—d6 f4—g3

36. f2—e3 g3—f2

37. d6—c7 f2—e1D

38. e3—f4 De1—d2
 39. c3—d4 Dd2—e3
 40. d4—e5 De3—d4
 41. e5—f6 h4—g3
 42. f6—e7 Dd4—c5
 43. e7—d8D Dc5—d6
 44. c7—b8D g3—h2
 45. g5—f6 h2—g1D
 46. f6—g7 a5—b4
 47. g7—f8D b4—c3
 48. Dd8—e7 Dd6—c5
 49. De7—d6 Dc5 × e7
 50. Df8 × d6 c3—d2
 51. f4—g5 d2—e1D
 52. Dd6—e5 De1—f2
 53. De5—f4 Dg1—h2
 54. g5—h6 Df2—g3
 55. Df4—e5 Dg3—f2
 56. h6—g7 Df2—e3
 57. g7—f8D

Stellung:

W. Db8, e5, f8.

Schw. De3, h2.

57. Dh2—g3
 58. Df8—e7 De3—f4
 59. De5—d4 Dg3—f2
 60. Db8—c7 Df4—g5
 Falls Df4—e3, so 60. Dc7—d6.
 61. Dc7—d6 Dg5—f4
 62. De7—f6 Df2—g3
 63. Df6—e5 Df4—g5
 64. Dd4—e3 Dg3—h4
 65. De3—f2 Dg5—h6
 66. Dd6—e7 Dh6—g5
 67. De7—f8 Dg5—h6
 68. De5—f6 Dh6—g5

69. Df2—e3 Dg5 × e7
 70. Df8 × d6 Dh4—g5
 71. Dd6—e5 Dg5—h6 (h4)
 72. De5—f6 (f4)

Weiß gewinnt.

Veränderung.

Stellung: W. a1, a3, b4, c3, d2,
 d4, e1, e3, f2, f4, g3, h2.

Schw. a7, b6, b8, c5, c7, d6,
 d8, f8, g5, g7, h4, h6.

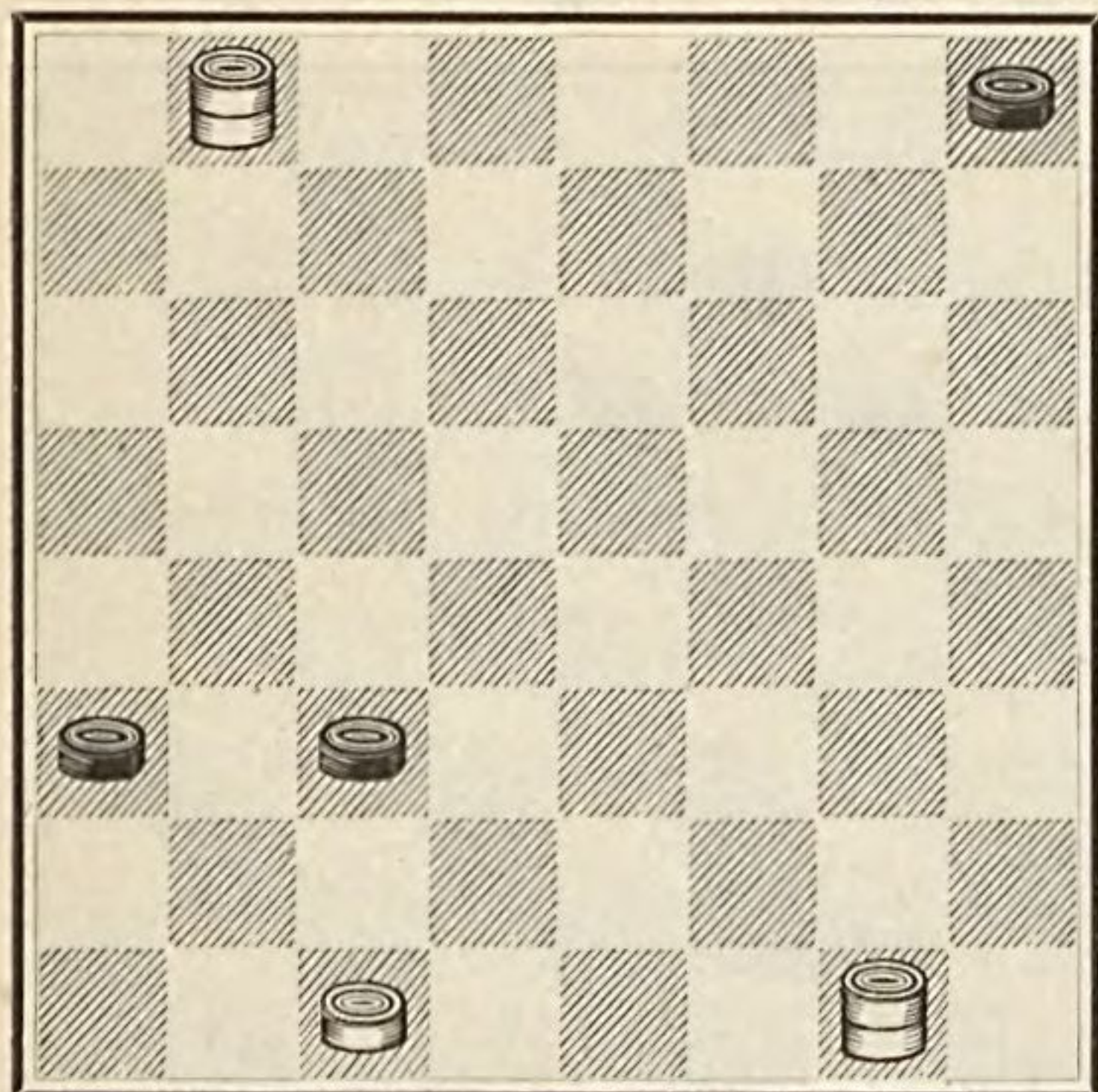
8. d8—e7
 9. b4—a5 c5—b4
 10. a3 × c5 d6 × b4
 11. f4—e5 e7—d6
 12. e5—f6 g7 × e5
 13. d4 × f6 d6—e5
 14. f6—g7 g5—f4
 15. e3 × g5 h6 × f4
 16. c3—d4 e5 × c3
 17. g3 × e5 f8 × h6
 18. e5—f6 h6—g5
 19. f6—e7 b6—c5
 20. e7—f8D c5—d4
 21. Df8—e7 g5—f4
 22. De7—f6 h4—g3
 23. f2 × h4 d4—e3
 24. Df6—g5 e3 × c1D
 25. Dg5 × e3 c3—d2
 26. e1 × c3 b4 × d2
 27. h4—g5 d2—e1D
 28. g5—h6 De1—d2
 29. De3—d4 c7—b6
 30. a5 × c7 b8 × d6
 31. h6—g7 a7—b6
 32. g7—f8D d6—c5
 33. Dd4—e5 Dd2—c3

34. h2—g3 c5—d4
 35. g3—f4 d4—e3
 36. f4—g5 e3—f2
 37. g5—h6 f2—g1D
 38. h6—g7 Dg1—f2
 39. g7—h8D Df2—g3
 40. Dh8—g7 b6—c5

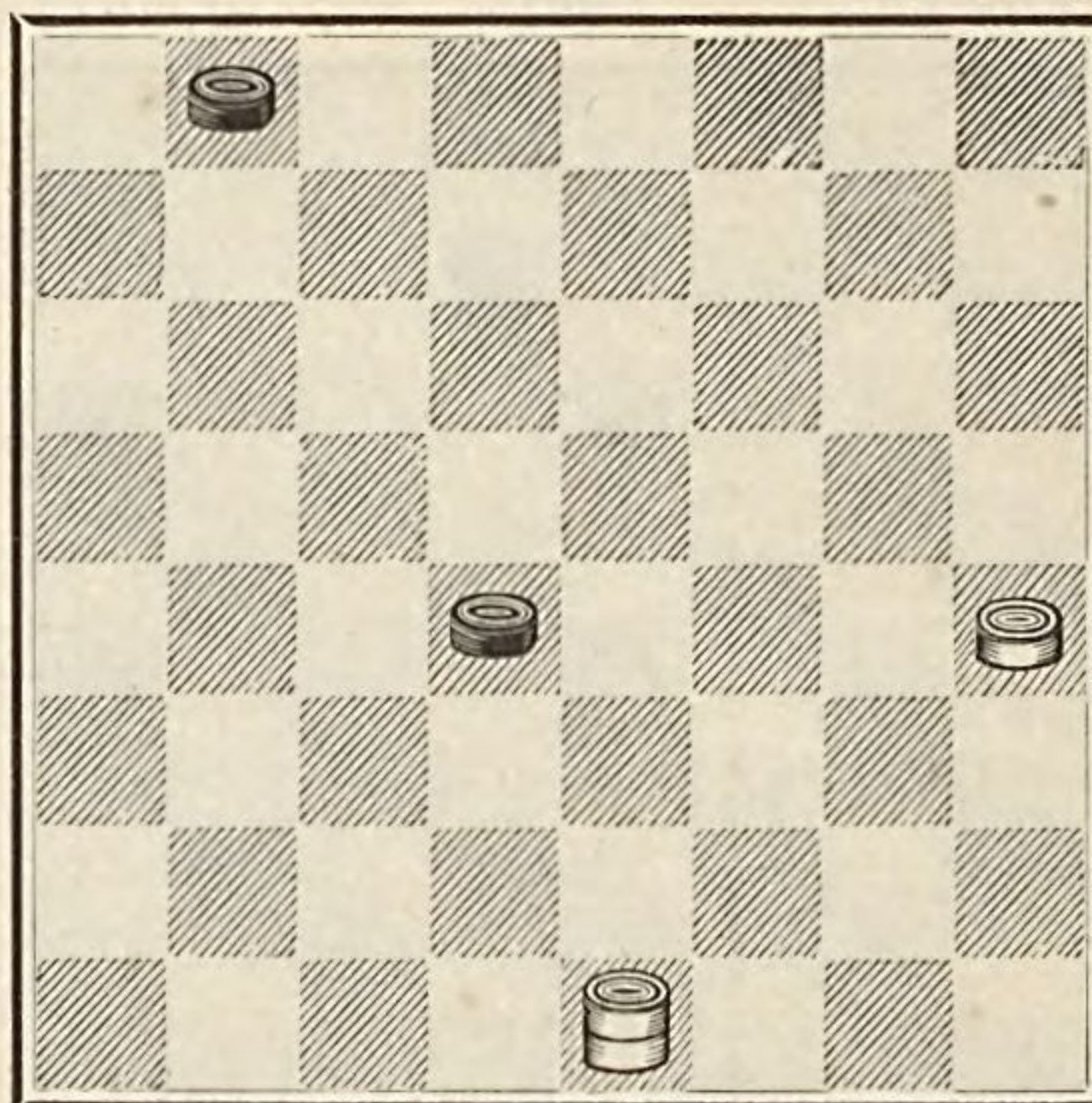
41. Df8—e7 c5—d4
 42. De7—f6 Dg3—f2
 Falls d4—e3, so 43. De5—d4,
 Dc3 × e5; 44. Df6 × d4 × f2 × h4.
 43. De5—f4 Dc3—d2
 u. s. w.
 Remis.

7. Aufgaben.

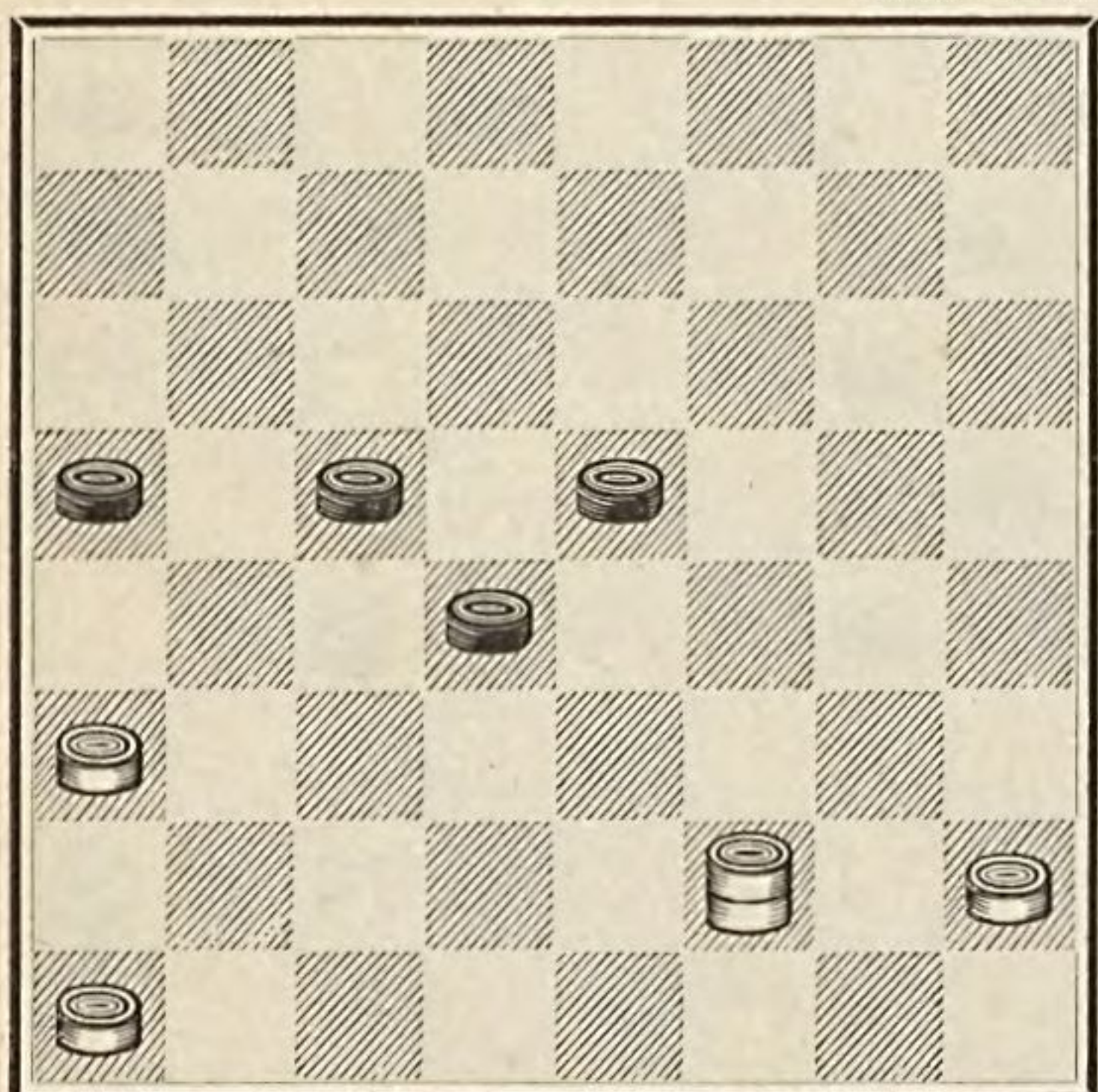
1. Nr. 238.



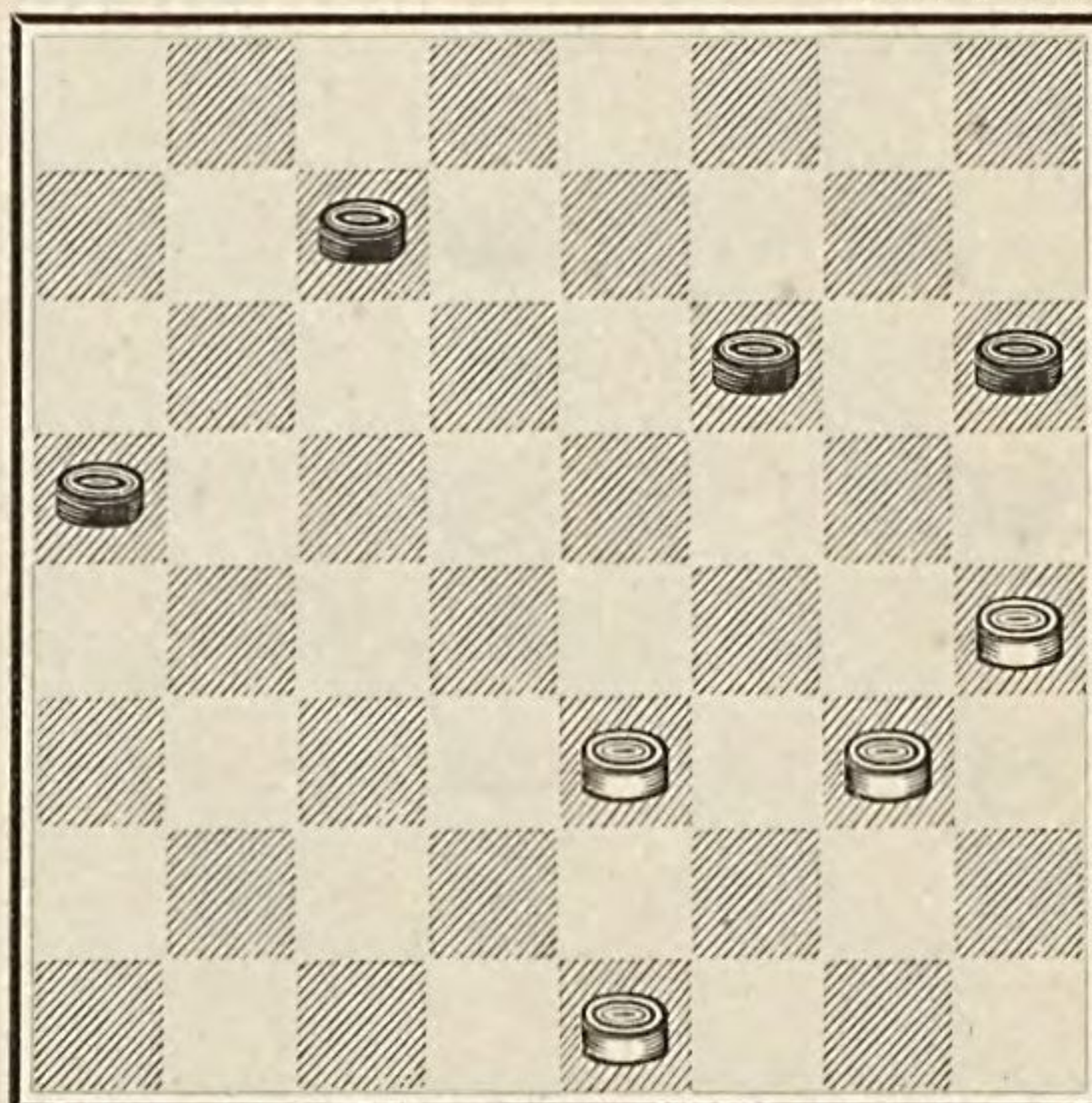
2. Nr. 239.



3. Nr. 240.

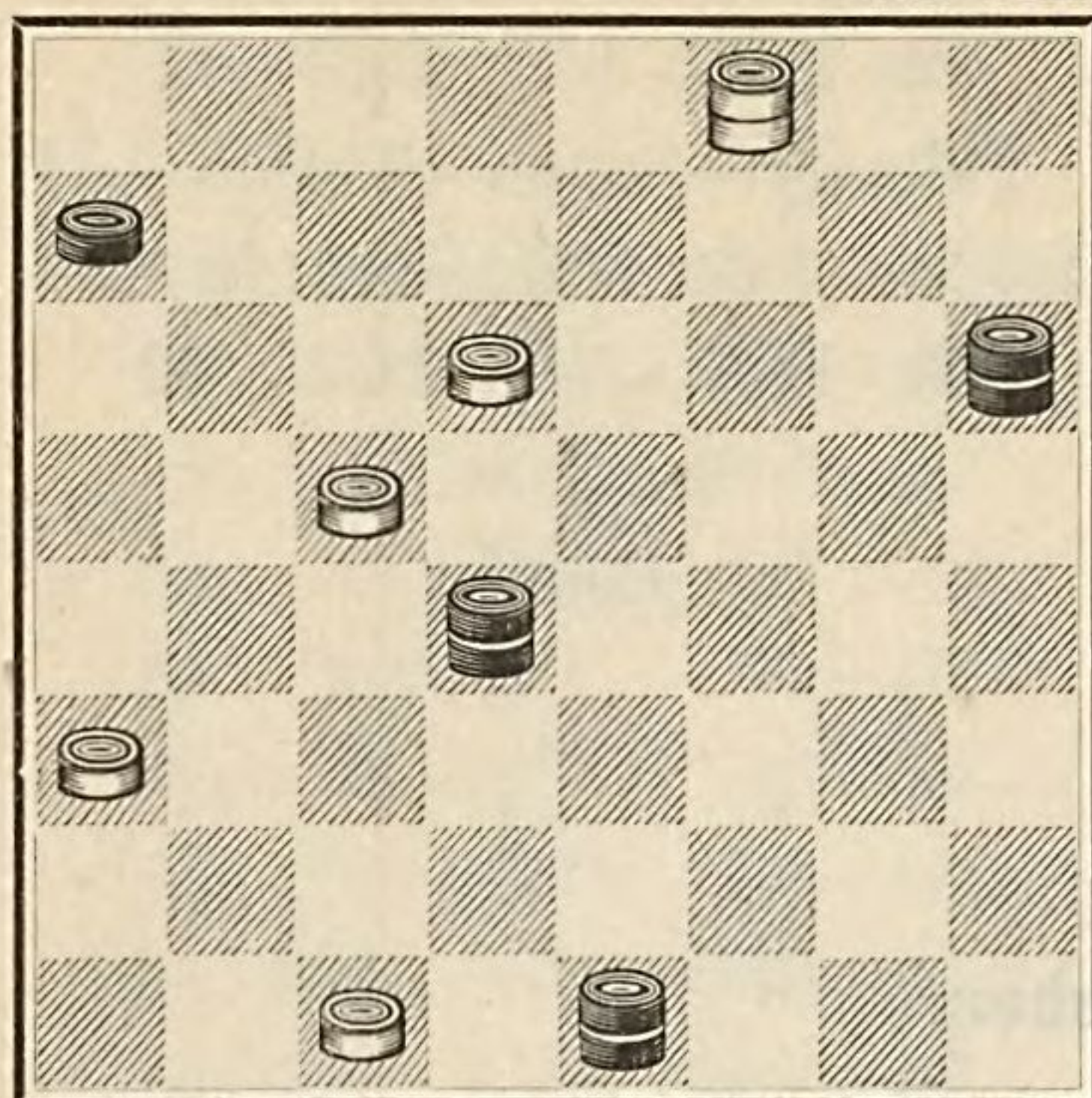


4. Nr. 241.

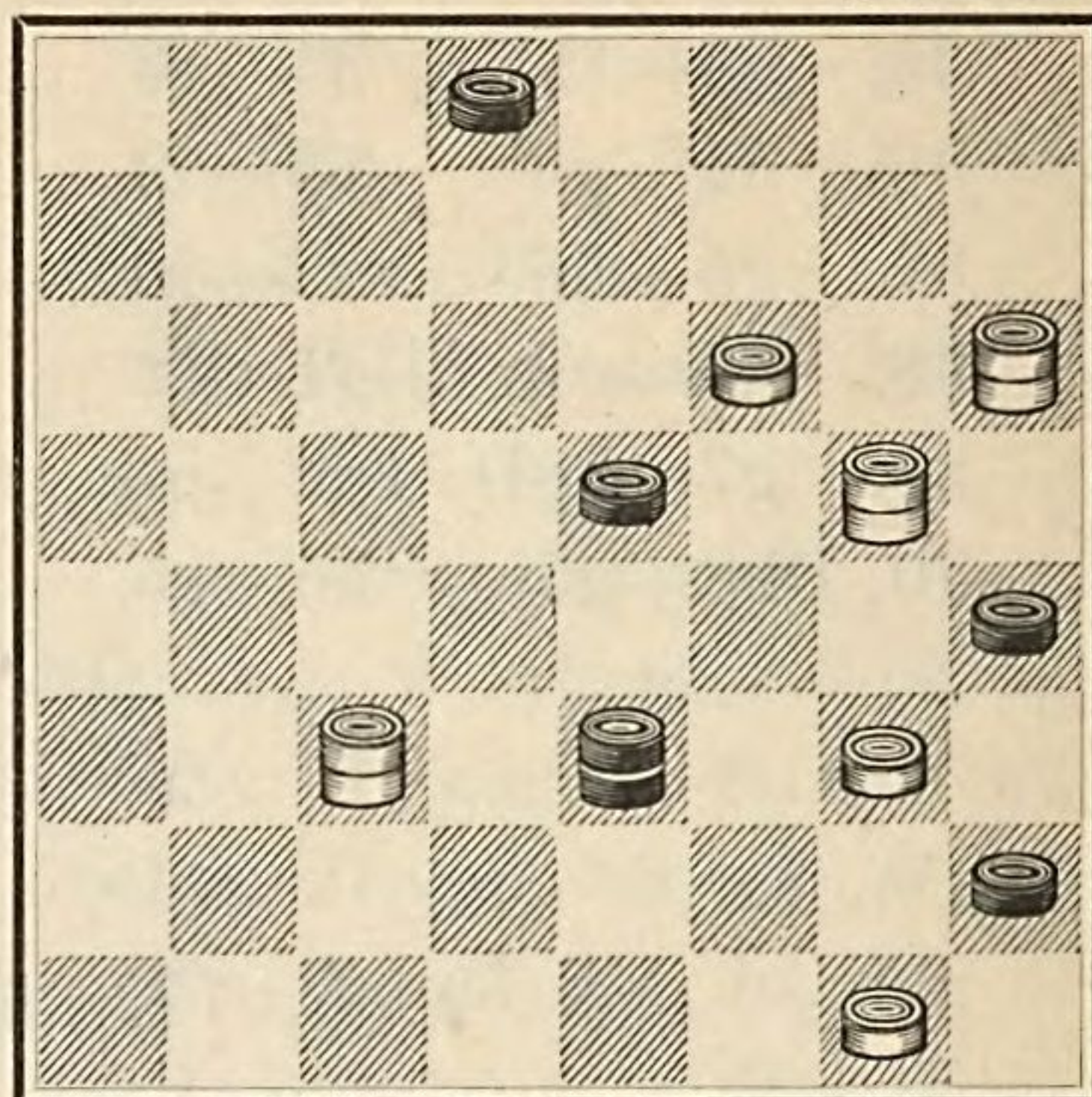


In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

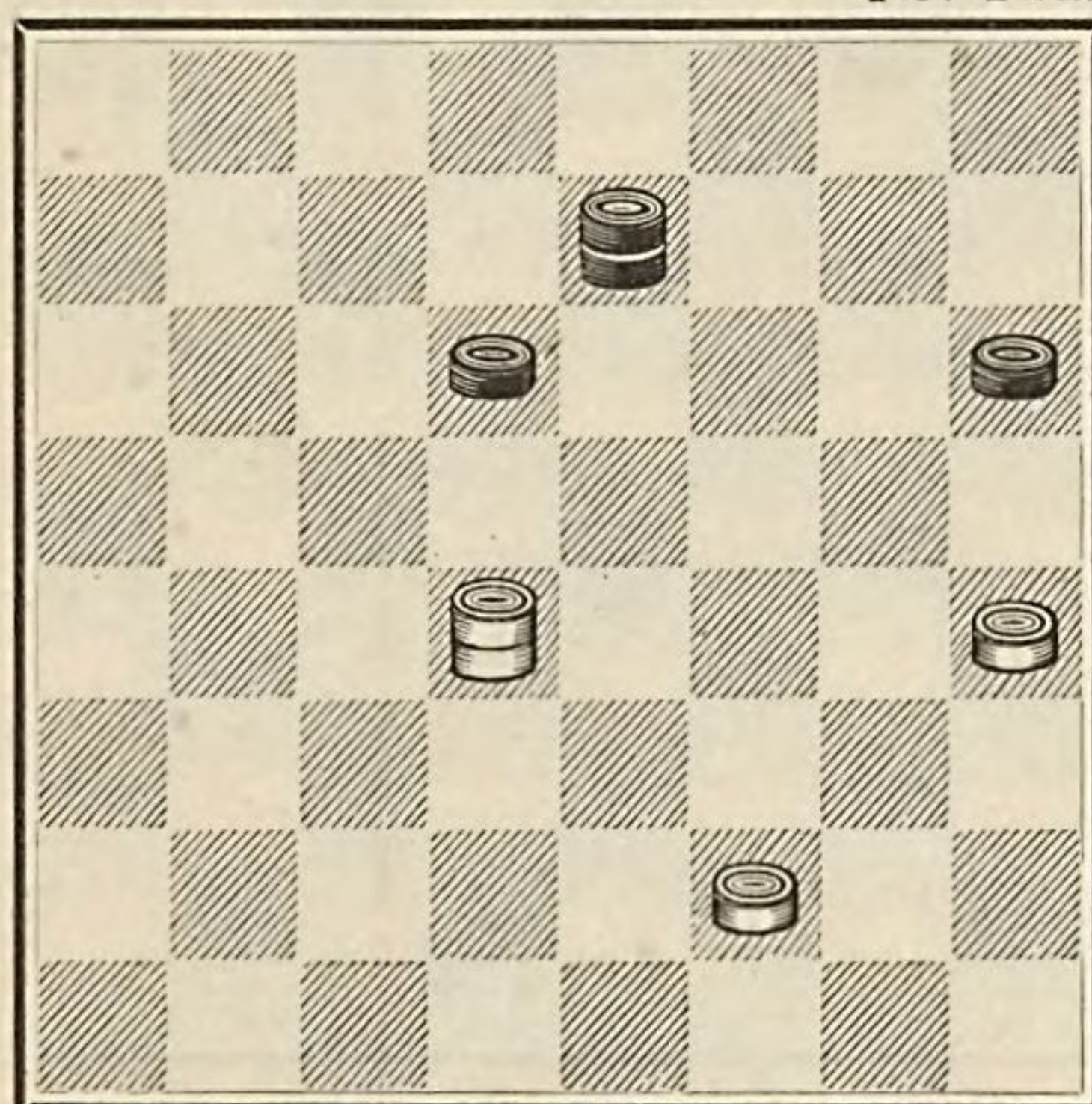
5. Nr. 242.



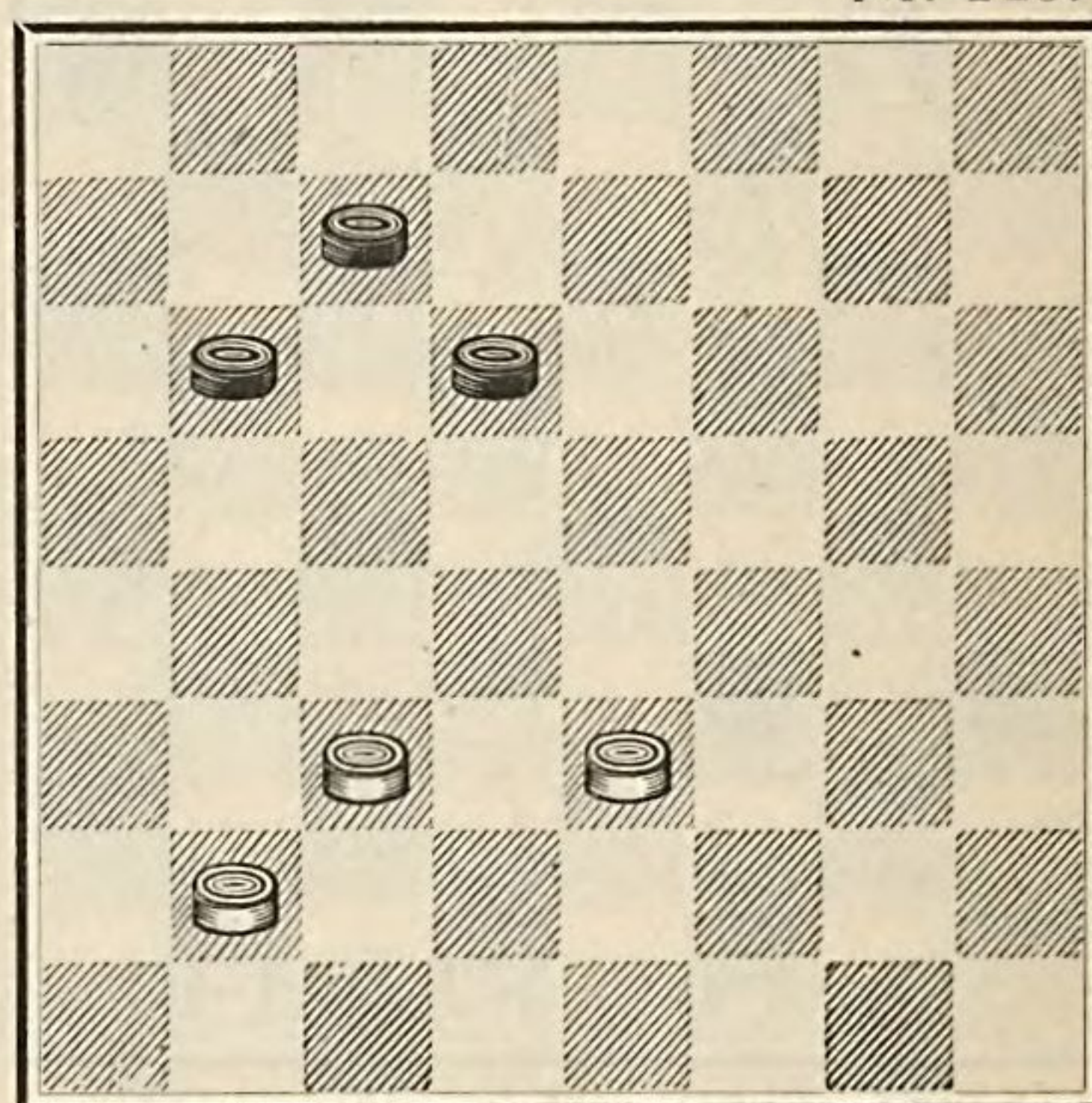
6. Nr. 243.



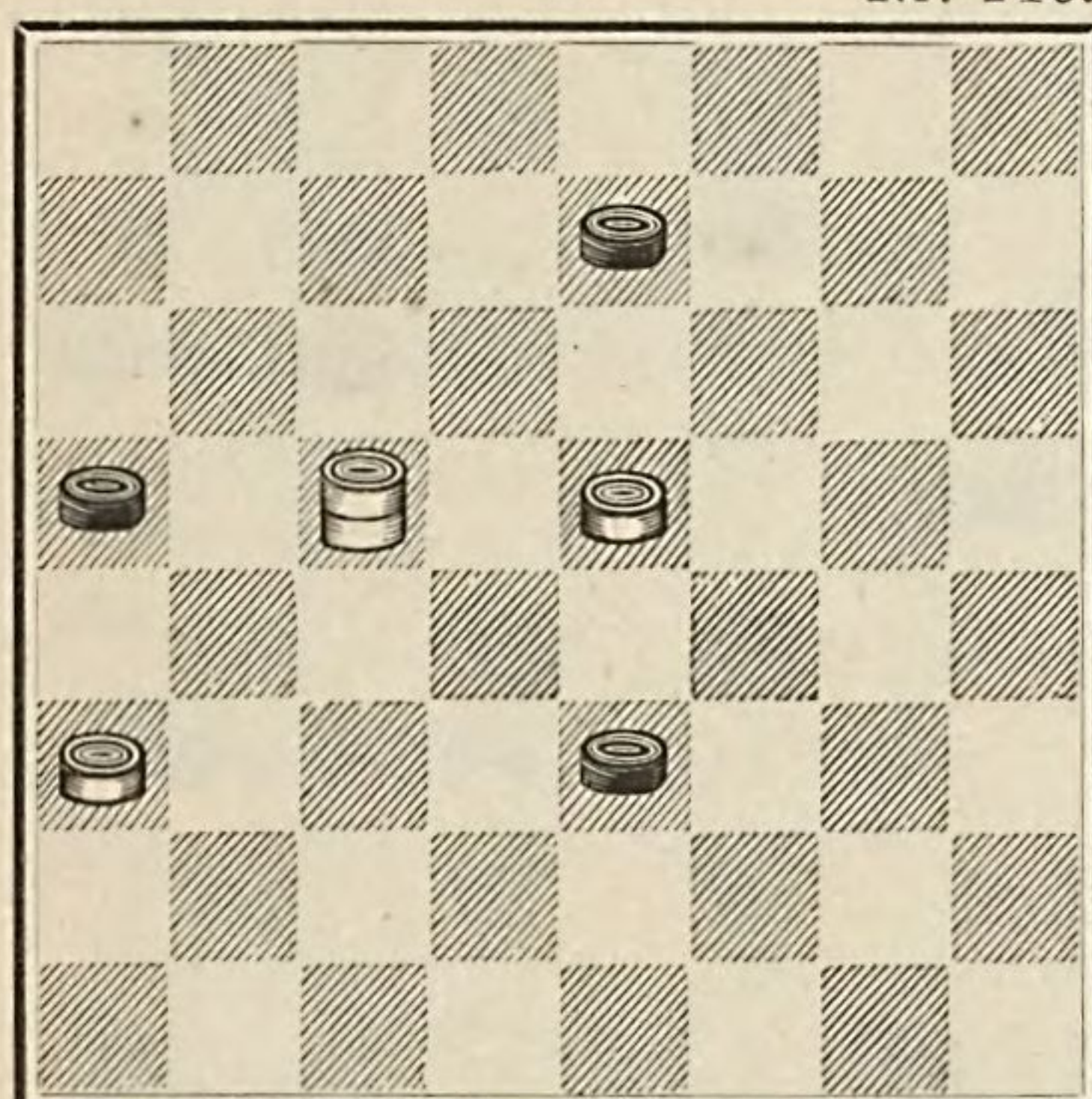
7. Nr. 244.



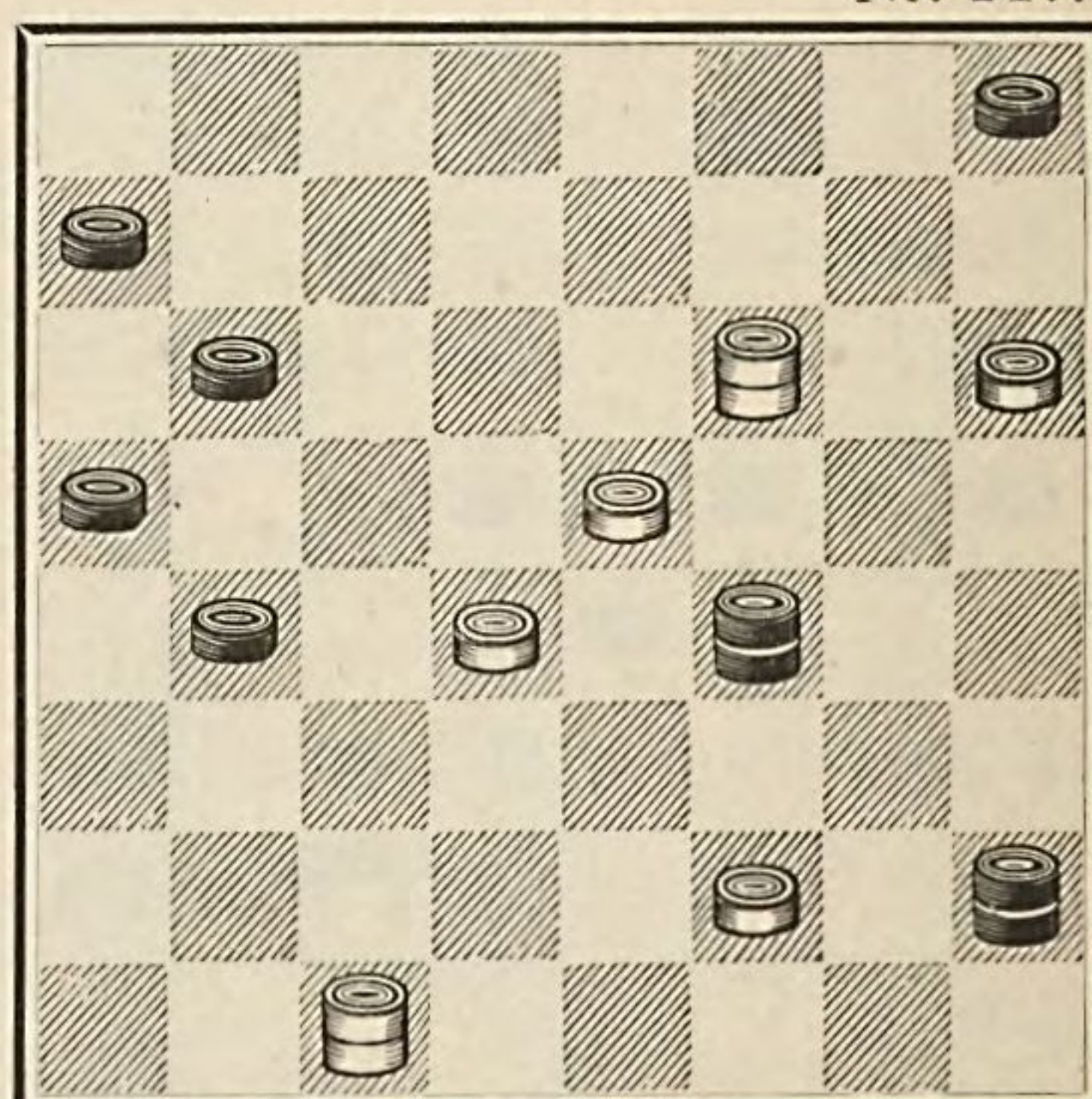
8. Nr. 245.



9. Nr. 246.

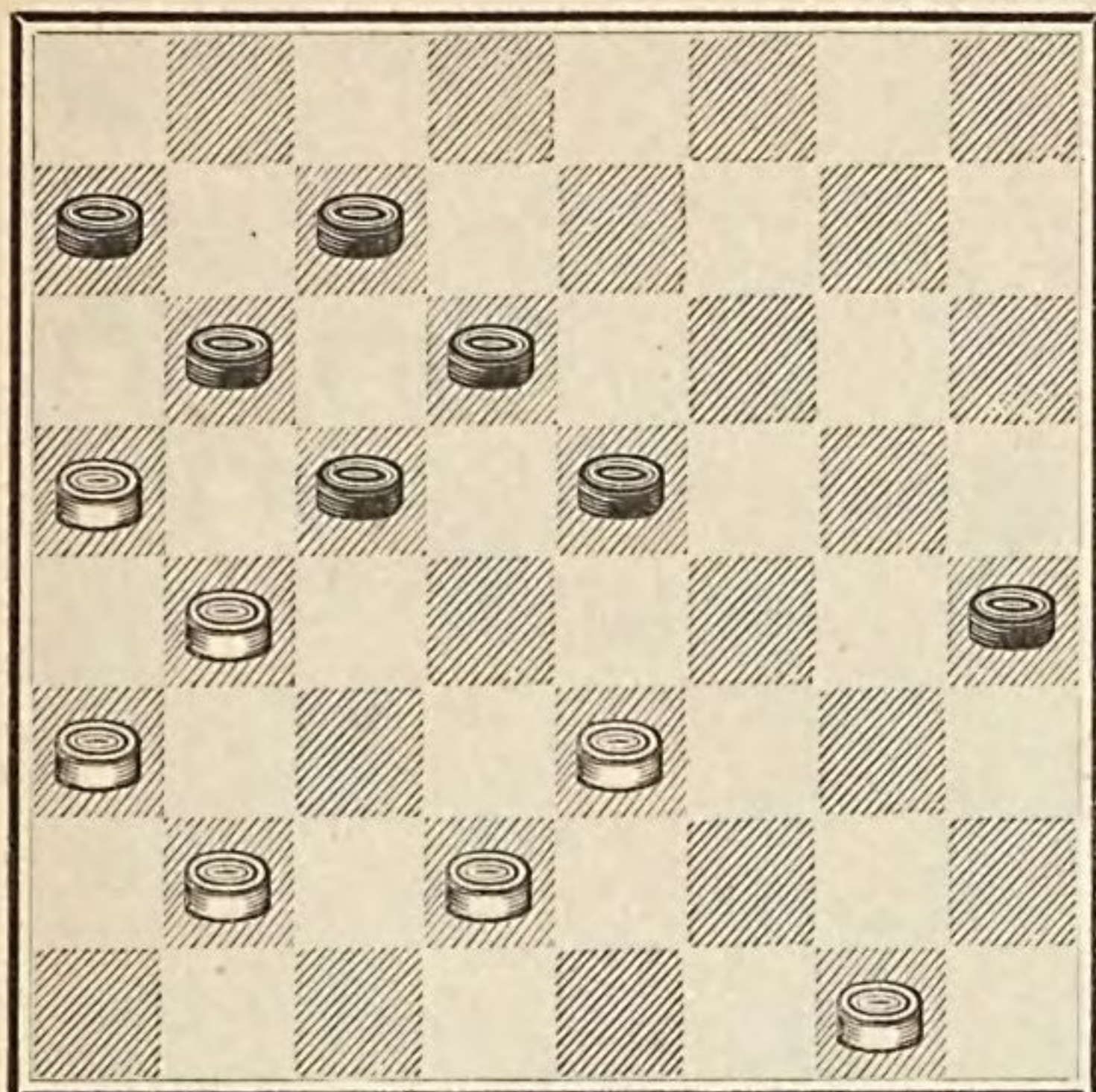


10. Nr. 247.

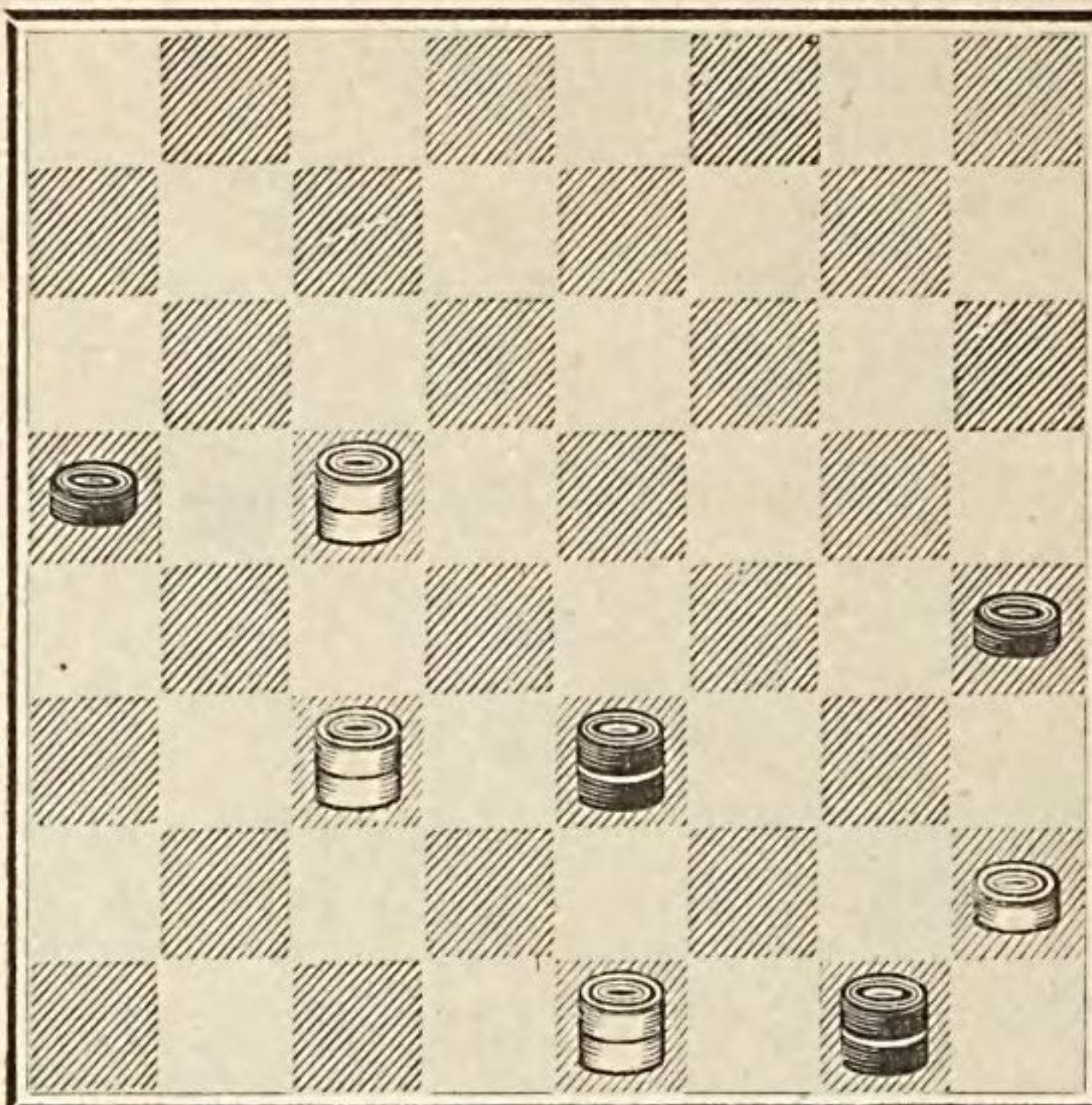


In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

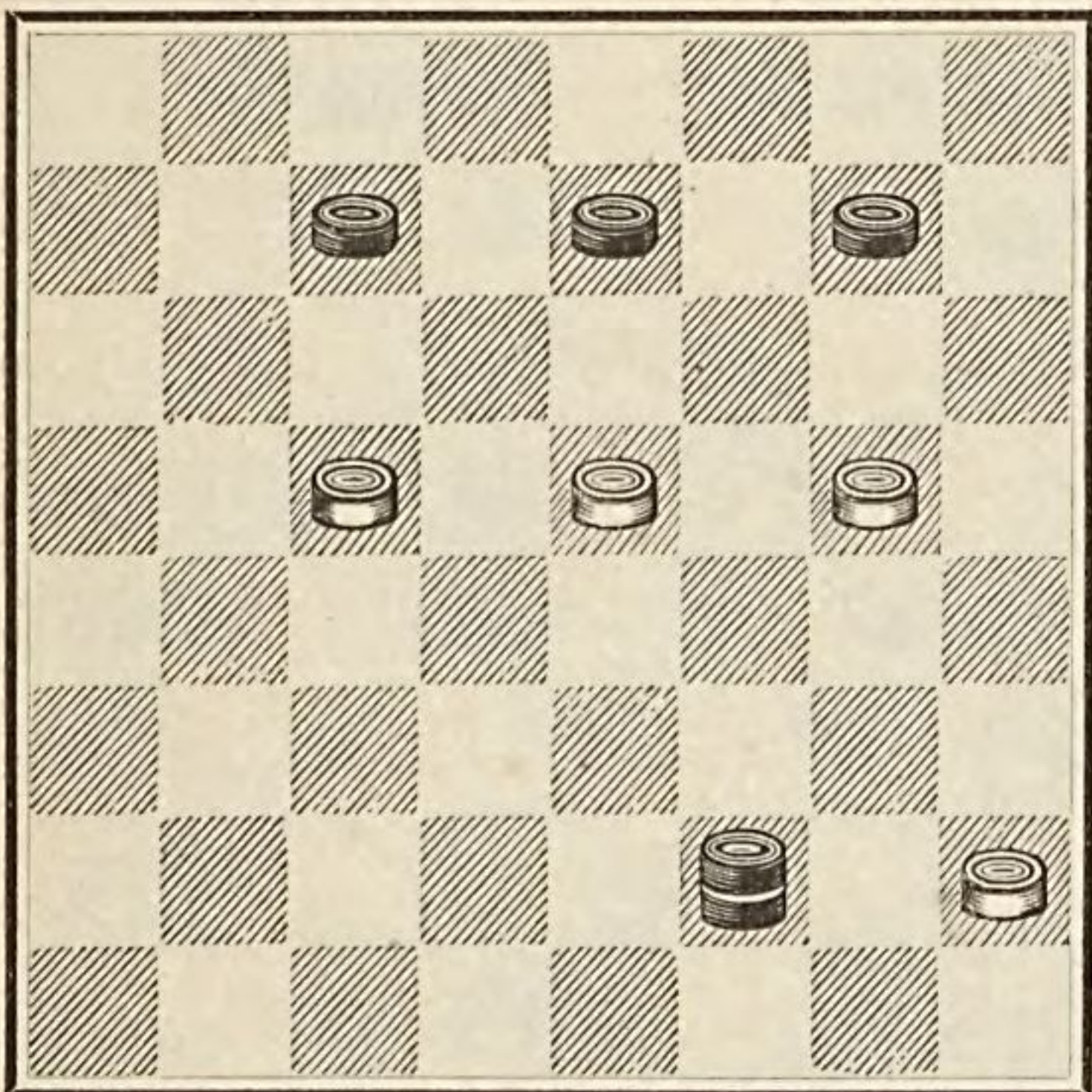
11. Nr. 248.



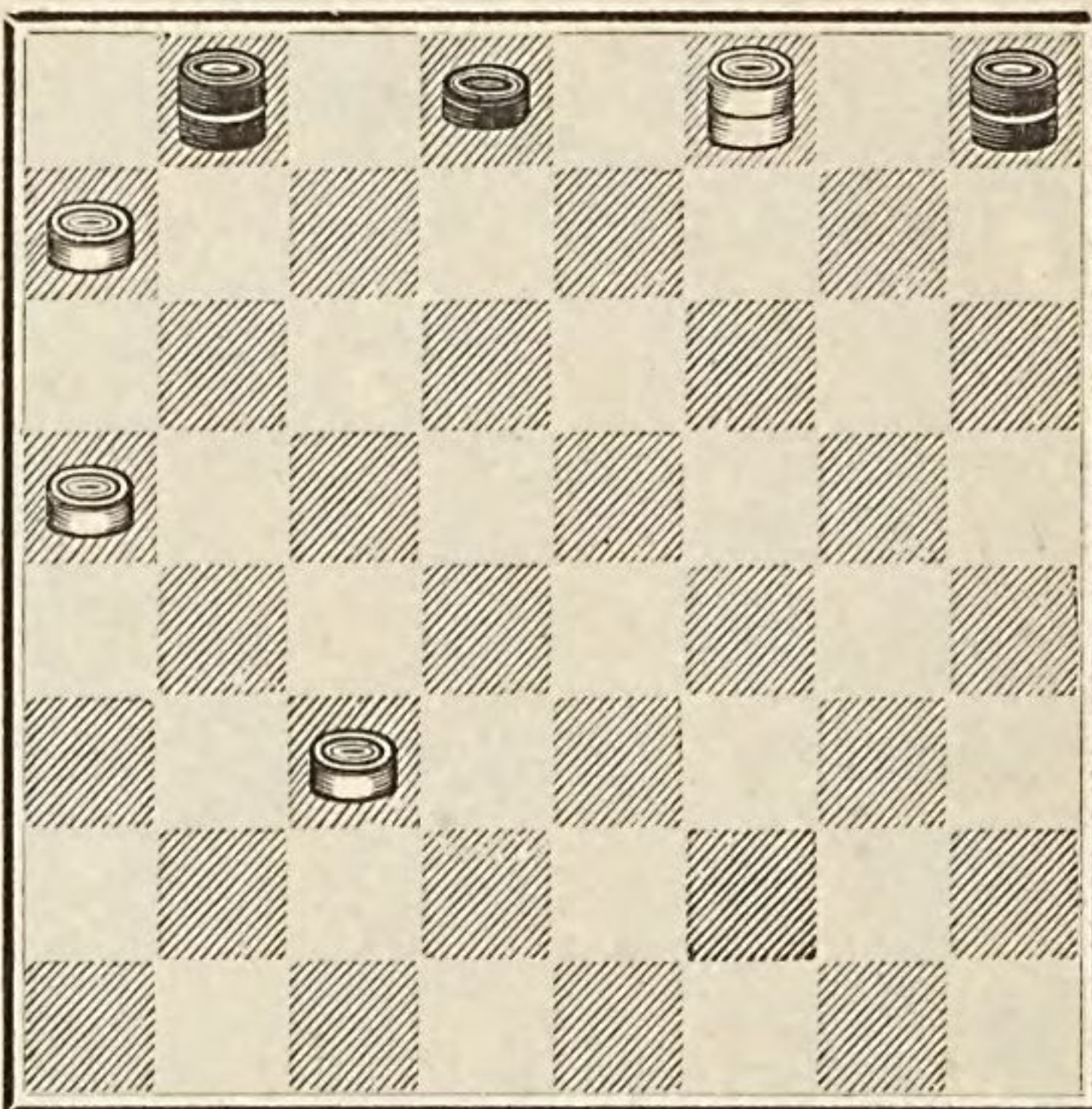
12. Nr. 249.



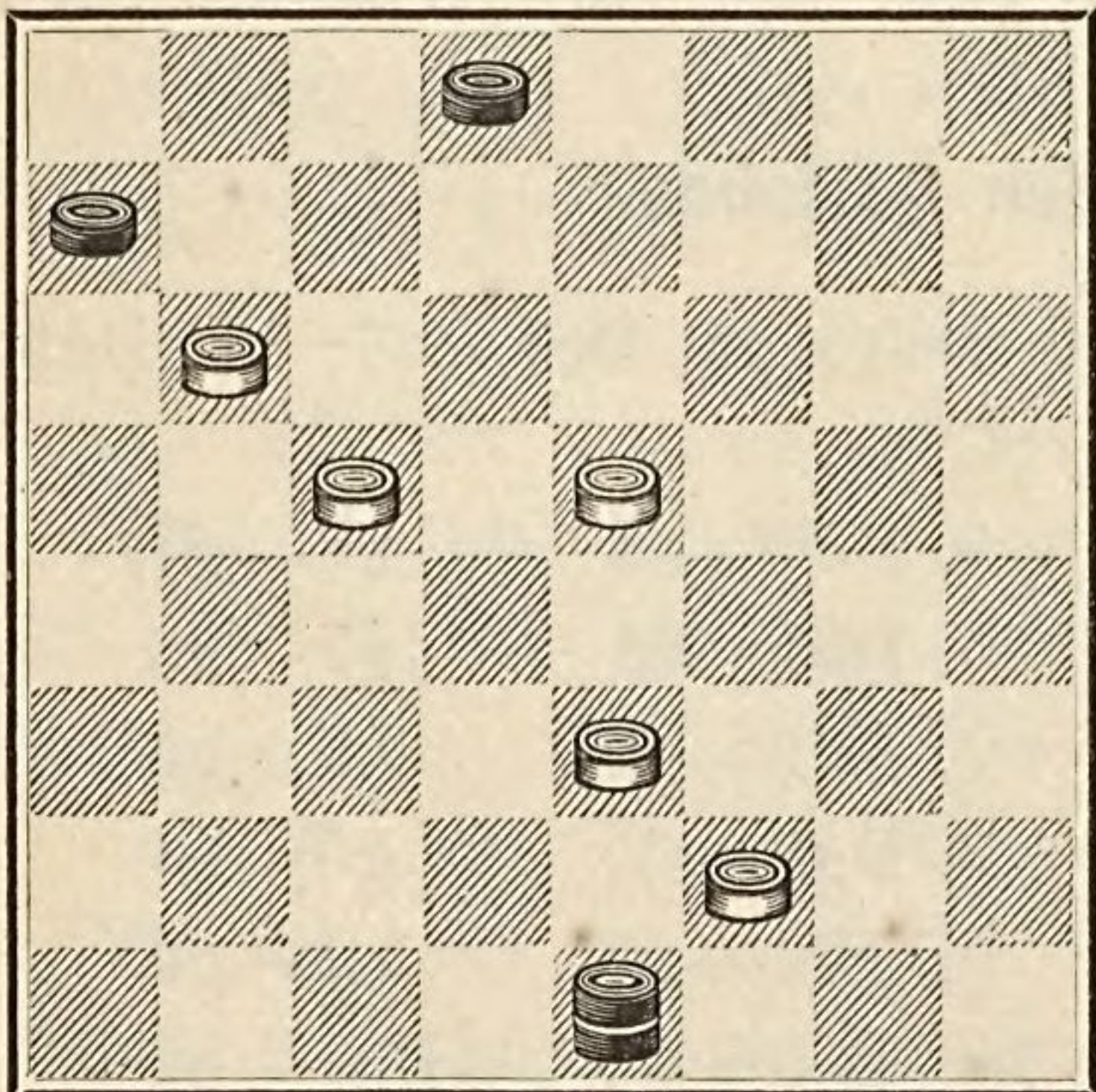
13. Nr. 250.



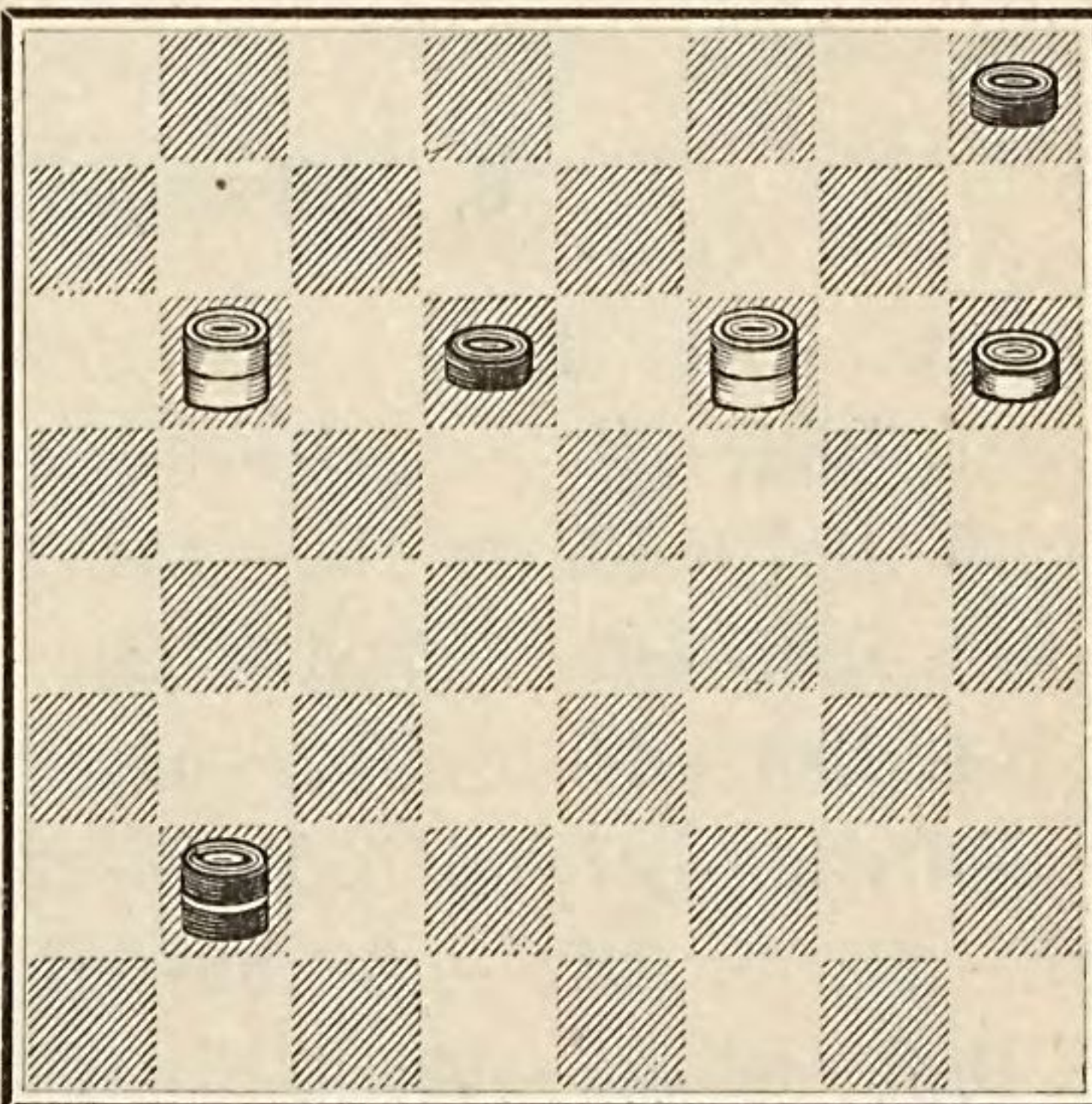
14. Nr. 251.



15. Nr. 252.

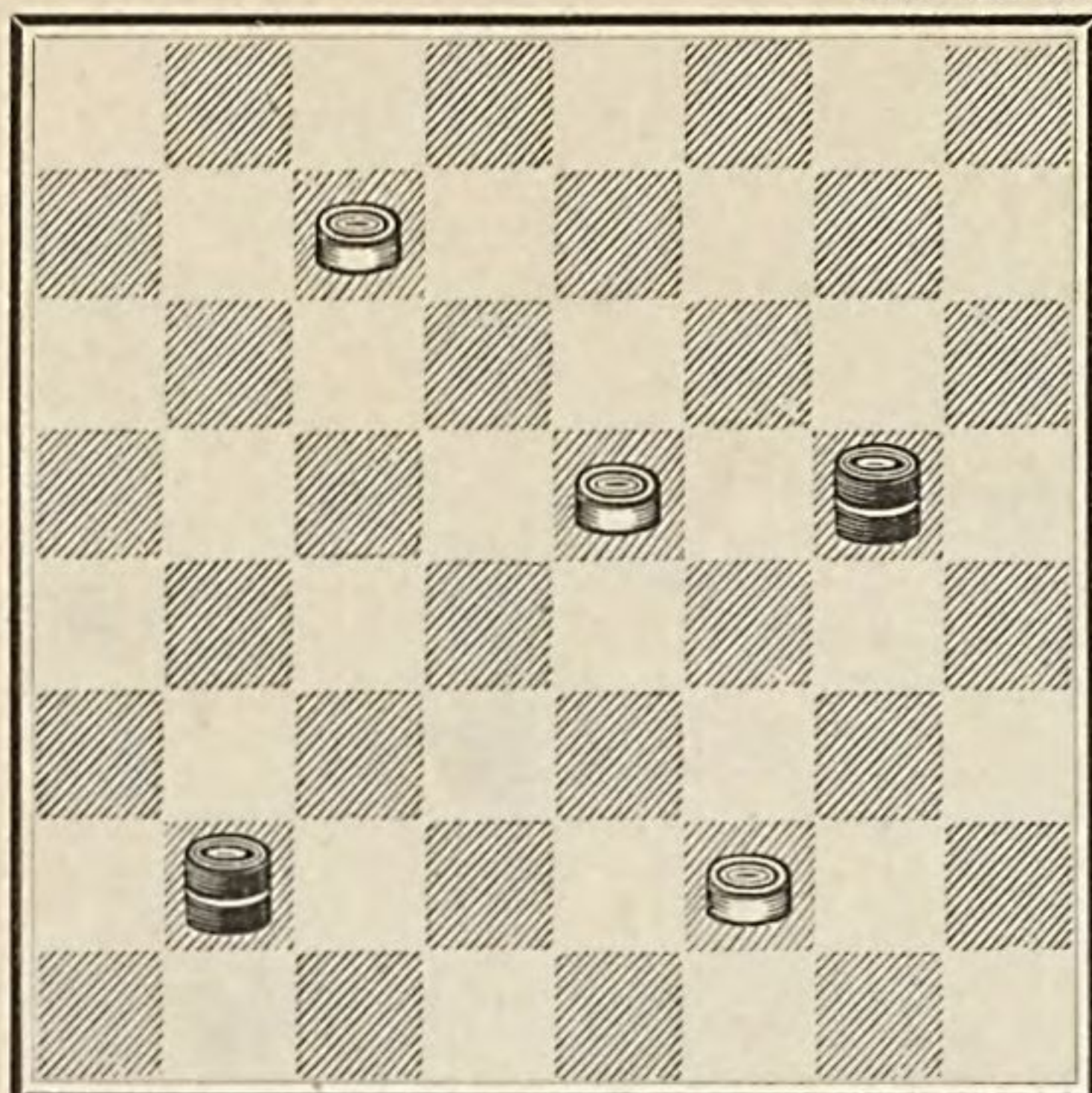


16. Nr. 253.

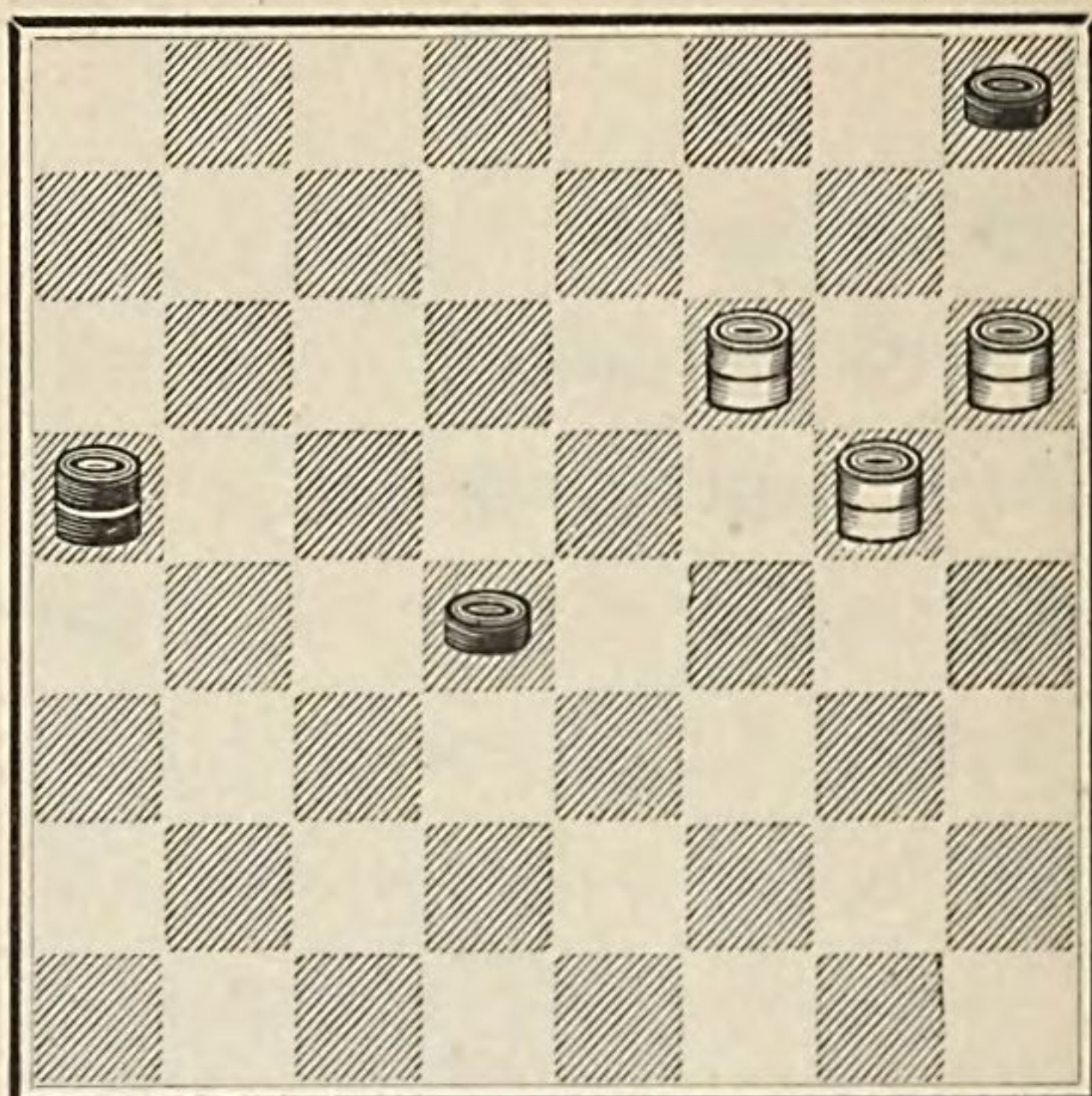


In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

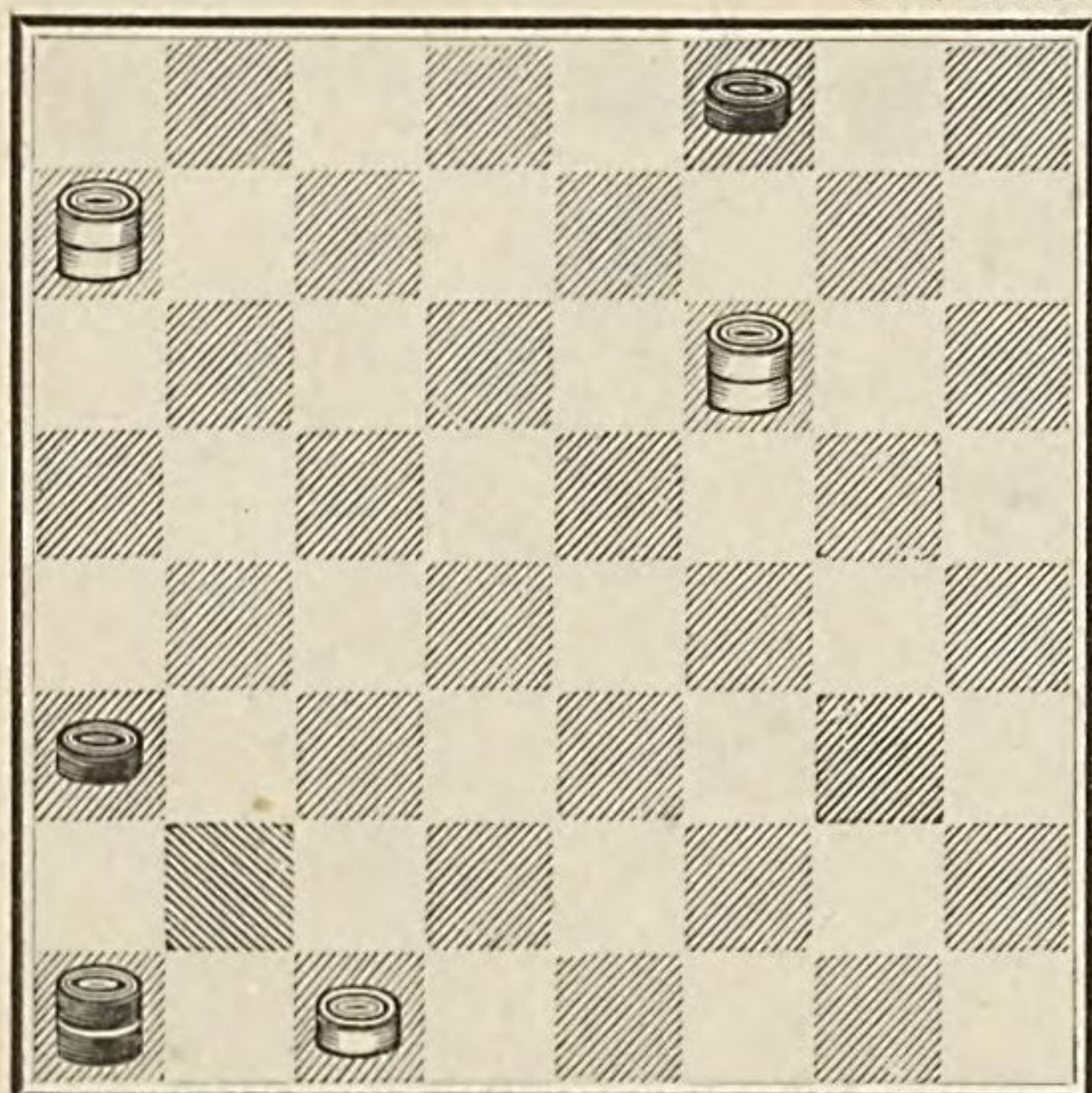
17. Nr. 254.



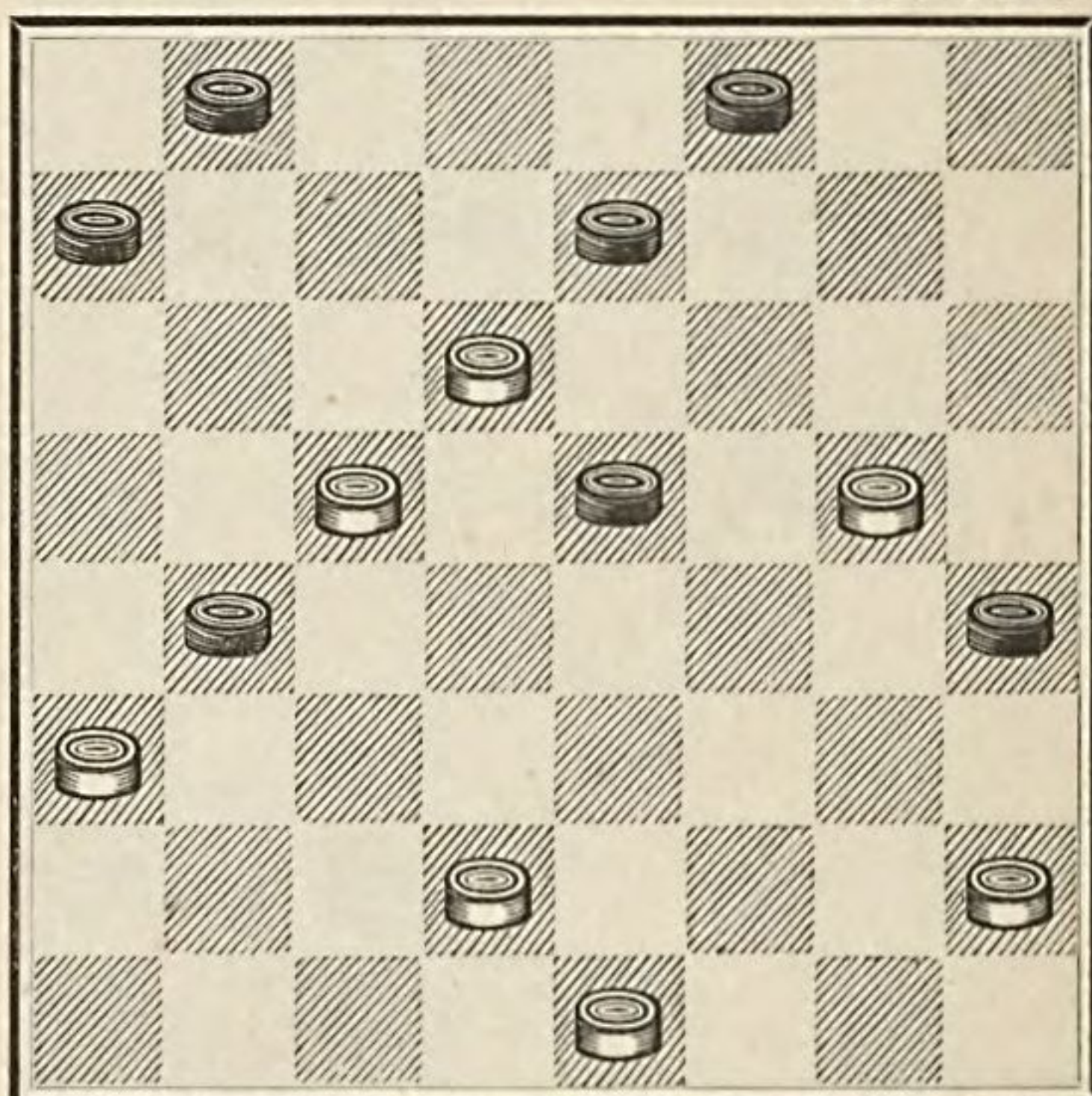
18. Nr. 255.



19. Nr. 256.



20. Nr. 257.



In jeder dieser Stellungen soll Weiß anziehen und den Gewinn herbeiführen.

8. Lösungen zu den Aufgaben.

1.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Db8—c7 | c3—b2 |
| 2. Dc7—d6 | b2—a1D |
| 3. Dd6—e5 | Da1—b2 |
| 4. De5—d4 | Db2—a1 |

Falls h8—g7, so 5. Dg1—f2, g7—h6; 6. Df2—g3, h6—g5; 7. Dg3—h4, g5—f4; 8. c1—d2, Db2—c1; 9. Dd4—e3, a3—b2;

10. De3 × g5, Dc1 × e3; 11. Dg5—f4 etc.

- | | |
|------------|--------|
| 5. Dd4—c3 | h8—g7 |
| 6. Dg1—f2 | g7—h6 |
| 7. Df2—g3 | h6—g5 |
| 8. Dg3—f2 | g5—h4 |
| 9. Df2—g1 | h4—g3 |
| 10. Dc3—d2 | Da1—b2 |
| 11. Dd2—e1 | g3—h2 |

12. De1—d2, vgl. Stellung 192, Seite 195.

2.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. h4—g5 | d4—e3 |
| 2. g5—f6 | b8—c7 |
| 3. f6—e7 | c7—b6 |
| 4. e7—d8D | b6—c5 |
| 5. Dd8—e7 | c5—b4 |
| 6. De7—d6 | b4—c3 |
| 7. Dd6—c5 | e3—d2 |
| 8. De1—f2 | c3—b2 |

Falls 8. Dc5—d4, so d2—c1D
nebst Remis.

9. Df2—e3 b2—c1D
10. Dc5—d4

3.

1. a1—b2 a5—b4

Falls e5—f4, so 2. Df2—g3,
f4—e3; 3. Dg3—f4, e3—d2;
4. Df4—e5, d4—e3; 5. De5—d4.

2. h2—g3 b4—c3

Falls e5—f4, so 2. g3×e5,
b4—c3; 3. f2—e3, Dc3×a1;
4. De3—d2, Da1—b2; 5. Db2
—c3, Db2—c1; 6. Dc3—b4.

3. Df2—e3 c3×a1D
4. De3—f4

4.

1. g3—f4 c7—d6

Falls a5—b4, so 2. e3—d4,
c7—d6; 3. e1—d2, b4—a3;
4. d2—c3, a3—b2; 5. d4—e5.

2. e3—d4 a5—b4

3. e1—d2 b4—a3

Falls h6—g5, so 4. f4×h6,
d6—e5; 5. d2—e3, e5×c3; 6.

e3—f4, c3—d2; 7. h6—g7, d2
—e1D; 8. g7—f8D, De1—f2;
9. Df8—g7.

4. d2—c3 a3—b2
5. d4—e5 f6×d4
6. c3×e5×c7

5.

1. a3—b4 Dd4×b6
2. b4—a5 Db6—c5
3. c1—d2 De1×c3
4. a5—b6 Dc5×e7
5. Df8×d6 a7×c5
6. Dd6×b4×d2

6.

1. g1—f2 De3×g1
2. Dc3—d2 h4×f2
3. Dg5—f4 e5×g3
4. f6—e7 d8×f6
5. Dh6—g5 f6×h4
6. Dd2—e1 Sperrung!

7.

1. f2—e3 De7—f6

Falls De7—d8, so 2. e3—f4,
Dd8—c7; 3. h4—g5, Dc7—b6;
4. g5—f6, d6—c5; 5. Dd4—c3,
Db6—a5; 6. f6—e7, c5—b4;
7. Dc3—d4, Da5—b6; 8. e7—
d8D, Db6—a7; 9. Dd8—c7, b4
—a3; 10. Dd4—c3, Da7—b8;
11. Dc7—b6, Db8—a7; 12. Dc3
—b4, Da7×c5; 13. Db4×d6,
a3—b2; 14. Dd6—e5, b2—c1D;
15. f4—g5, h6×f4; 16. De5
×g3 etc.

2. e3—f4 Df6—e7
3. h4—g5 De7—d8

4. g5—f6 Dd8—c7
5. f6—e7 Dc7—b6
6. e7—d8D Db6—a7
7. Dd4—c3 Da7—b6
8. Dd8—e7 Db6—c5
9. Dc3—b4 Dc5 × a3
10. De7 × c5 Da3—b2
11. Dc5—b4 etc.

8.

1. b2—a3 d6—e5
 Falls b6—a5, so 2. e3—d4, c7—b6; 3. a3—b4; falls aber b6—c5, so 2. c3—b4, c7—b6; 3. b4—a5; falls endlich d6—c5, so 2. c3—b4, c7—d6; 3. b4—a5.

2. a3—b4 c7—d6
3. b4—a5 b6—c5
4. a5—b6 etc.

9.

1. e5—d6 e7—f6
 2. Dc5—d4 e3—d2
 Falls e3—f2, so 3. Dd4—e3, f2—g1D; 4. De3—f4 etc.

3. Dd4—e3 d2—c1D
4. De3—f4 f6—e5
5. Df4—e3 Dc1—b2
6. d6—e7 etc.

10.

1. h6—g7 Df4 × d6
2. f2—g3 Dh2 × f4
3. d4—c5 b6 × d4
4. Df6—e5 h8—g7
5. De5 × c3 b4 × d2
6. Dc1 × e3 × g5 × e7 × c5
6. a7—b6
7. Dc5 × a7 a5—b4
8. Da7—b6 etc.

11.

1. d2—c3 h4—g3
 2. g1—h2 g3—f2
 3. e3—f4 e5 × g3
 4. h2 × f4 c5—d4
 Falls f2—e1D, so 5. f4—e5
 nebst 6. b4 × d6 × b8D.

5. c3 × e5 f2—e1D
6. b2—c3 De1—d2
7. c3—d4 Dd2—e3
8. b4—c5 d6 × b4
9. a3 × c5 De3 × g5
10. c5—d6 etc.

12.

1. h2—g3 h4 × f2
2. De1 × g3 Dg1—h2
3. Dc3—d4 Dh2 × f4
4. Dd4 × f2 Df4—e5
5. Df2—g3 De5—f6
6. Dg3—f4

13.

1. g5—h6 e7—f6
 2. h6 × f8D f6 × d4
 3. Df8—e7 c7—d6
 4. c5—b6 d6—e5
 5. De7—f6 Df2—e3
 6. b6—c7 De3—d2
 Falls e5—f4, so 7. Df6—e5.
 7. c7—b8D Dd2—c3
 8. h2—g3 Dc3—d2
 9. Dd8—c7 Dd2—e3
 10. g3—h4 etc.

14.

1. a5—b6 Db8—c7
2. a7—b8D Dc7 × a5
3. Db8—a7 d8—c7

4. Df8—e7 Dh8—g7
5. Da7—b8 c7—b6
6. De7—d6 Dg7—f6
7. Db8—a7.

15.

1. f2—g3 De1—f2
2. e3—f4 Df2×h4
3. e5—d6 Dh4—g3
4. d6—c7 Dg3×e5
5. c5—d6 a7×c5
6. c7—b8D De5×c7
7. Db8×d6×b4 d8—e7
8. Db4—c5.

16.

1. Df6—e7 d6—e5
2. Db6—c5 Db2—c1

Falls Db2—a3, so 3. h6—g7, h8×f6; 4. De7×g5, Da3—b2; 5. Dc5—b4.

3. De7—d6 e5—f4
4. h6—g7 h8×f6
5. Dd6—e5 f6×d4
6. Dc5×e3×g5.

17.

1. f2—e3 Db2—c3
2. c7—b8D Dc3—d2
3. e3—d4 Dd2—c3
4. d4—c5 Dc3—d4
5. e5—f6 Dg5×e7
oder Dd4×b6
6. Db8—a7 Dd4×b6
oder Dg5×e7
7. Da7×c5.

18.

1. Df6—e5 d4—c3
2. De5—d4 c3—b2
3. Dd4—c5 b2—a1D
4. Dg5—f6 Da1—b2
5. Dh6—g7 Db2—a3
6. Dg7—f8 Da3—b2
7. Df6—e7 Db2—c3
8. De7—d8 Dc3—d2
9. Dc5—b6.

19.

1. Da7—b6 Da1—b2
2. c1—d2 Db2—c1
3. d2—c3 a3—b2

Falls Dc1—b2, so 4. Db6—c7, Db2×d4; 5. Df6—e7 etc.

4. Db6—a5 b2—a1D
5. Da5—b6 Dc1—d2
6. Db6—a5 etc.

20.

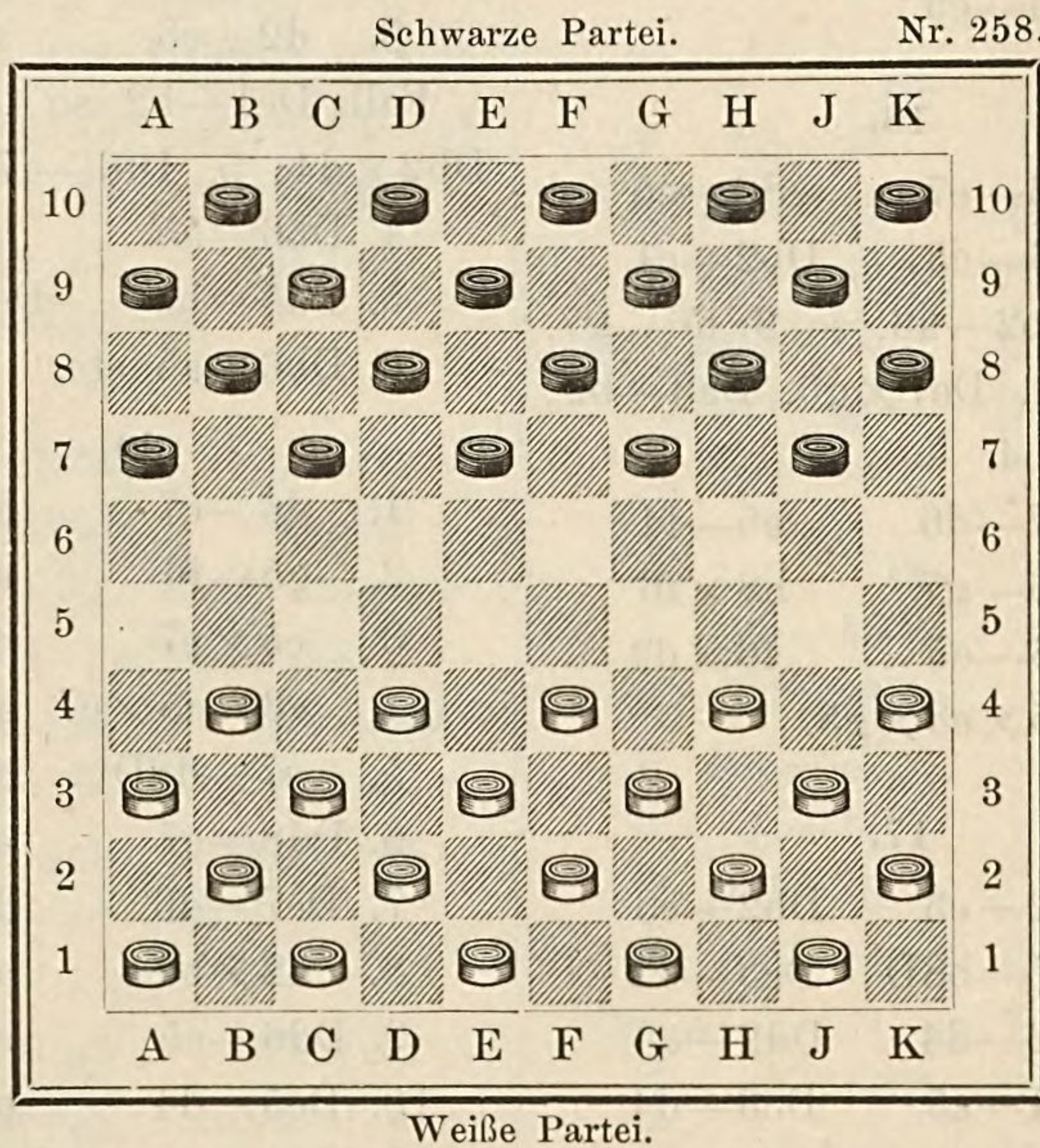
1. d6—c7 b8×d6
2. g5—f6 e7×g5
3. c5×e7 f8×d6
4. a3×c5×e7 a7—b6
5. e7—d8D b6—a5
6. Dd8—e7 e5—d4
7. De7—d6 d4—c3
8. d2×b4 a5×c3
9. Dd6—e5 c3—b2
10. De5—d4 b2—c1D
11. Dd4—e3 Dc1—b2
12. e1—f2 Db2—c3
13. h2—g3 Dc3—b4
14. De3—d4 Db4—a5
15. Dd4—c5.

Drittes Kapitel.

Das polnisch-französische Damespiel.

1. Einrichtung und Grundgesetze.

Das polnisch-französische Damespiel, dessen Pflege in Frankreich heimisch ist, wird auf einem Quadrat von 10×10 Feldern mit je 20 Steinen beiderseits gespielt. Im Gegensatz zur deutschen Spielweise benutzt der Franzose in der Regel nicht die schwarzen, sondern vielmehr die fünfzig weißen Brettfelder.



Durch Diagramm Nr. 258 wird die Lage des Brettes sowie die Aufstellung der Steine zu Beginn des Spieles veranschaulicht.

Die Steine gehen nur schräg vorwärts, schlagen aber nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts; sie schlagen deshalb auch gegebenen Falles in demselben Zuge aus dem Damenfelde wieder heraus. Die Damen gehen und schlagen in schräger Linie über be-

liebig viele unbesetzte Felder und zwar nach den auf Seite 25 ausgeführten Regeln. Hiernach gleicht die Spielweise an sich vollkommen dem polnisch-deutschen Damespiel, und der Unterschied von letzterem besteht nur in der Erweiterung des Brettes wie der Steinzahl. Daher nimmt wohl der Reichtum möglicher Kombinationen in der Fülle, nicht aber in der Art und Richtung zu, und unsere Darlegung läßt sich, gegenüber den schon früher behandelten Hauptphasen des Spieles, auf nur wenige für die Eigenartigkeit bezeichnende Beispiele beschränken.

2. Praktische Beispiele.

Erste Partie.

Weiß.	Schwarz.
1. H4—J5	J7—K6
2. J3—H4	H8—J7
3. K2—J3	J9—H8
4. J1—K2	K10—J9
5. F4—E5	J7—H6
6. G3—F4	K8—J7
7. H2—G3	E7—F6
8. G1—H2	D8—E7
9. B4—C5	C9—D8
10. C3—B4	D10—C9
11. B2—C3	J9—K8
12. C1—B2	H10—J9
13. B4—A5	H6—G5

Hierdurch verliert Schwarz einen Stein; besser wäre C7—B6; 14. A5 × C7, B8 × D6 × B4; 15. A3 × C5 etc.

14. F4 × H6	J7—G5
15. G3—F4	C7—D6

Falls 15. H8—J7, so 16. F4 × H6, J7 × G5; 17. C5—D6, E7 × C5; 18. D4 × B6, A7 × C5; 19. C3—B4, F6 × D4; 20. H4

× F6 × H8 × K10, K6 × H4; 21. B4 × D6, C7 × E5; 22. E3 × C5 nebst 23. DK10 × D4 und 24. J3 × G5, und Weiß hat entscheidenden Vorteil: eine Dame nebst drei Steinen mehr.

16. F4 × H6	D6 × F4
17. E3 × G5	B8—C7
18. C3—B4	C9—B8
19. D2—C3	C7—B6
20. A5 × C7	B8 × D6
21. F2—E3	H8—J7

Der entscheidende Fehlzug von Schwarz, wodurch die Partie für ihn verloren geht.

22. B4—A5

Weiß könnte statt dessen auch das Spiel mit 22. E1—D2 zu seinen Gunsten fortführen; es werden sich hieraus lehrreiche Wendungen für das Endspiel ergeben, man sehe die Veränderung.

22.	D6 × B4 × D2 × F4
23. G5 × E3	J7 × G5
24. D4—E5	F6 × D4 × F2

25. H4 × F6 × H8 × K10D

25. K6 × H4

26. E1 × G3 × J5 D8—C7

27. DK10—C3 G9—H8

28. DC3—K10 E7—F6

29. DK10 × E5 × B8 A9 × C7

Abgewinnung der Dame; doch behält Weiß zwei Steine mehr und dieses Übergewicht entscheidet.

30. J5—H6! A7—B6

31. K4—J5 F10—G9

32. J3—K4 B10—C9

33. H2—G3 C9—D8

34. G3—F4 D8—E7

35. B2—C3 B6—C5

Stellung: W. A1, A3, A5, C3, F4, H6, J5, K2, K4.

Schw. C5, C7, E7, E9, F8, G9, K8.

36. A3—B4! C5 × A3

37. A1—B2! A3 × C1D

38. J5—K6!! DC1 × G5 × J7

39. K6 × H8 × F10 × D8 × F6

39. C7—D6

40. A5—B6 K8—J7

41. K4—J5 F8—E7

42. F6 × D8 D6—E5

43. K2—J3 E5—F4

44. J3—H4 F4—E3

Stellung: W. B6, C3, D8, H4, J5.
Schw. E3, J7.

45. C3—D4 E3 × C5 × A7
Entscheidendes Rücktriebopfer.

46. D8—E9 A7—B6

47. E9—F10D B6—C5

48. F10 × K6 C5—D4

49. DK6—J7 D4—C3

50. DJ7—C1 u. Weiß gewinnt.

Veränderung.

Stellung: W. A1, A3, B2, B4, C3, C5, D4, E1, E3, G5, H2, H4, H6, J3, J5, K2, K4.

Schw. A7, A9, B10, D6, D8, E7, E9, F6, F8, F10, G7, G9, J7, J9, K6, K8.

22. E1—D2 J9—H8

23. B4—A5 D6 × B4

24. A3 × C5 D8—C7

25. H2—G3 A9—B8

26. G3—F4 B10—A9

27. A5—B6 C7 × A5

Vorbereitungsoffer.

28. C5—D6 E7 × C5

29. G5 × E7 J7 × G5

30. F4 × H6 F8 × D6

31. H6 × F8 × H10D E9—F8

32. DH10 × E7 D6 × F8

Stellung: W. A1, B2, C3, D2, D4, E3, H4, J3, J5, K2, K4.

Schw. A5, A7, A9, B8, C5, F8, F10, H8. J5. K6, K8.

33. D4 × B6 A5 × C7

34. J5—H6 H8—J7

35. C3—D4 J7 × G5

36. H4 × F6 F10—G9

37. K4—J5 K6 × H4

38. J3 × G5 G9—H8

39. G5—H6 A7—B6

40. E3—F4 C7—D6

41. D2—E3 D6—C5

42. F4—E5 B6—A5

43. D4 × B6 A5 × C7

Stellung: W. A1, B2, E3, E5,
F6, H6, K2.

Schw. A9, B8, C7, F8, H8, K8.

44. E3—D4 C7—D6

45. E5 × C7 B8 × D6

46. F6—E7 D6—C5

47. E7 × G9 × J7 C5 × E3

48. J7—H8 E3—F2

Falls E3—D2, so 49. B2—C3,
D2 × B4; 50. A1—B2, B4—A3;
51. B2—C3 etc.

49. H8—G9 F2—G1D

50. G9—F10D DG1—C5

51. K2—J3 A9—B8

52. J3—K4 B8—A7

53. B2—A3

Es droht A3—B4, DC5 × A3;
A1—B2, DA3 × C1 × J7; DF10
× K6 und gewinnt.

53. DC5—F2

54. H6—G7

Weiß beabsichtigt K4—J5 nebst
G7—H8 etc.

54. DF2—C5

55. K4—J5

Es droht nun A3—B4 nebst
A1—B2 und dann J5—H6.

55. DC5—G1

Stellung: W. A1, A3, G7, J5,
DF10.

Schw. A7, K8, DG1.

56. J5—H6

Bei 56. G7—F8 macht Schwarz
remis durch K8—J7; 57. DF10
× K6, DG1—K4, da jetzt die
beiden Steine F8 und J5 nicht
zu halten sind.

56. DG1—H2

Falls DG1—K4, so zunächst

57. DF10—J7.

57. G7—F8 DH2—D6

Falls DH2—K4, so DF10—E9.

Stellung: W. A1, A3, F8, H6,
DF10.

Schw. A7, K8, DD6.

58. A1—B2 DD6 × H10

59. A3—B4

DH10 × A3 × C1 × J7

60. DF10 × K6

Das Ende der Partie zeigt den
Kampf einer Dame gegen zwei
Steine auf verschiedenen Flügeln;
vergl. dazu S. 152, Stellung B.

60. A7—B6

61. DK6—F2 B6—A5

62. DF2—E1 K8—J7

63. DE1—D2 J7—K6

64. DD2—E1 K6—J5

65. DE1 × K6 A5—B4

66. DK6—H8 B4—A3

67. DH8—G7 und gewinnt.

Zweite Partie.

1. F4—E5 E7—F6

2. E3—F4 J7—H6

3. D2—E3 F8—E7

4. B4—A5 E7—D6

5. C1—D2 D8—E7

6. C3—B4 C9—D8

7. B2—C3 D10—C9

8. A1—B2 K8—J7

Bis hierher ist Weiß fast aus-
schließlich auf seinem linken Flü-

gel thätig gewesen; er geht nunmehr auf den rechten Flügel über.

9. H4—J5 J7—K6

10. J3—H4 H8—J7

11. H2—J3 J9—H8

12. J1—H2 H10—J9

Ein unvorsichtiger Zug von Schwarz; besser wäre G9—F8!

13. B4—C5

Weiß nutzt den vorigen Zug von Schwarz sofort dadurch aus, daß er dem Gegner eine Falle legt, in welche derselbe auch hineinfällt.

13. D6 × B4

14. A3 × C5 C7—B6

Schwarz geht hier in die Falle.

15. A5 × C7 B8 × D6 × B4

16. C3 × A5 E7—D6

17. E5 × C7 D8 × B6

18. A5 × C7 F6—G5

Der entscheidende Fehlzug von Schwarz.

19. H4 × F6

19. G7 × E5 × C3 × A1D

20. J5 × G7 H8—F6

21. **C7—B8!!** A9 × C7

Der entscheidende Siegeszug von Weiß.

22. E3—D4 DA1 × E5

23. F4 × D6 × B8 × D10 ×
F8 × H10 × K8 × H6

Weiß gewinnt die Partie, welche im Anzuge von J. BOURQUIN, einem berühmten französischen Damespieler, im Jahre 1879 zu Paris gespielt worden ist.

Dritte Partie.

In dem nachfolgenden Spiele überläßt die weiße Partei dem Schwarzen den Anzug und bemüht sich, durch wohlberechnete Tauschgebote (vgl. S. 631. u.) möglichst viele Tempi für das raschere Vorrücken ihrer Steine zur Dame zu erlangen, ein Verfahren, welches die Franzosen mit dem Kunstausdruck *pionnage* bezeichnen.

1. — G7—F6

2. D4—E5 F6 × D4

3. C3 × E5 E7—D6

4. B4—C5 D6 × B4

5. A3 × C5 C7—B6

6. E3—D4 B6—A5

7. B2—A3 F8—G7

8. A3—B4 A5 × C3

9. D2 × B4 G7—H6

10. F2—E3 E9—F8

11. E1—D2 F8—G7

12. E5—D6 D8—C7

13. D2—C3 C7 × E5

14. D4 × F6 G7 × E5

15. F4 × D6 H8—G7

16. C1—D2 G9—H8

17. H4—G5 H6 × F4

18. G3 × E5 G7—H6

19. J3—H4 J7—K6

20. H4—G5

Minder gut wäre der Abtausch durch 19. D6—C7, wobei nach 20. B8 × D6 × F4, E3 × G5 × J7 × G9 Weiß mehr Steintempi als Schwarz verloren haben würde.

20. H6 × F4

21. E3 × G5 H8 × J7
 22. D6—E7 J9—H8
 23. H2—J3 H8—G7
 24. G5—F6 G7—H6
 25. J3—H4 H6—J5
 26. K4 × H6 J7 × G5 × J3
 27. K2 × H4 K8—J7
 28. D2—E3 J7—H6
 29. E3—F4 H6—J5
 30. H4—G5 J5—K4
 31. G1—H2 K10—J9
 32. H2—J3 K4 × H2
 33. J1 × G3

Jetzt hat mit allen seinen Steinen Weiß im ganzen noch 57, Schwarz noch 78 Schritte zur Dame; Weiß ist also um 21 Tempi voraus.

33. J9—K8
 34. G5—H6 H10—J9
 35. E7—F8 J9—H8
 36. C3—D4 H8—J7

Falls 36. F8—G9, so H8—J7;
 37. G9—H10D, J7 × G5 × E7;
 38. DH10 × D6, B8—C7, oder
 37. H6—G7, F10 × H8; 38. G7
 × J9, K8 × H10 etc.

37. F4—G5 C9—D8
 38. F6—G7 B10—C9

39. E5—F6 D8—C7
 40. F8—G9

Hierdurch erzwingt Weiß nachher (Zug 46 u. 47) den Durchmarsch zur Dame, *passage à Dame* wie die Franzosen sagen, während sie den Durchbruch zur Dame, mittels Opfer zur Schlaglückenbildung, durch *coup de Dame* bezeichnen.

40. F10 × H8
 41. G7 × J9 K8 × H10
 42. H6 × K8 C7—B6
 43. D4—E5

Hierdurch vermeidet Weiß den Verlust eines Steines, welcher sonst durch B6—A5 droht; falls B4—A5, so D10 × E9; A5 × C7, B8 × D6 × B4. E9—F8

43. B6 × D4
 44. E5 × C3 D10—E9
 45. F6—G7 C9—D8
 46. G7—H8 K6—J5
 47. H8—J9 J5—K4
 48. G3—H4 D8—E7
 49. J9—K10D B8—C7
 50. DK10—D4 C9—D8

Weiß umgeht die mit E7—F6 drohende Damenfalle.

51. G5—H6 u. Weiß gew.

3. Endspiele und Aufgaben.

Zu der praktischen Endspielführung, die sich in der Veränderung zur ersten Partie (S. 229) findet, fügen wir hier noch einige weitere Beispiele hinzu, welche zum Teil mit früheren Ausführungen über das Endspiel des gewöhnlichen Damespiels (S. 146 ff.) übereinstimmen, zum Teil dieselben nach besonderen Richtungen hin noch ergänzen können.

Erstes Beispiel.

Weiß: A3, C3. Schw. A7, B6.

1. A3—B4

Bei 1. C3—B4 erlangt Schwarz durch B6—A5 nebst A5—B4 remis, und bei 1. C3—D4 würde Schwarz durch Abtausch sogar gewinnen.

1. B6—A5

2. B4—C5 u. gew.

Zweites Beispiel.

Weiß: H6, K6. Schw.: G9, K8.

Hier führt allein zum Gewinne

1. K6—J7

Ein Fehler wäre 1. H6—G7, worauf Schwarz nach dem Abtausch, mit G9—K8 etc., das entscheidende Gewinntempo erlangt.

1. G9—F8

2. J7—H8 F8—E7

3. H8—G9 E7—D6

4. G9—F10D und gewinnt.

Drittes Beispiel.

Weiß: A5, E5. Schw. A7, D8.

1. E5—F6

Falsch wäre 1. E5—D6, aus gleichem Grunde wie im vorigen Beispiele, wegen des Abtausches mit Dd8—C7.

1. D8—C7

2. F6—E7 A7—B6

3. E7—D8 C7×E9

4. A5×C7 E9—F8

5. C7—D8 F8—G7

6. D8—E9 und gewinnt.

Viertes Beispiel.

Weiß: D2, D6. Schw. B10, G9.

1. D6—C7

Andere Züge führen zu Remis bez. Verlust, in ähnlicher Weise wie bei den vorigen Beispielen.

1. B10—C9

2. D2—E3 G9—F8

3. E3—F4 F8—E7

4. F4—G5

Nur durch diesen Zug kann Weiß den Gewinn erzielen.

4. E7—D6

5. C7×E5 C9—B8

6. E5—D6 etc.

Fünftes Beispiel.

Weiß: G9, J3, K4. Schw.: F4.

1. G9—F10D F4—E3

Falls F4—G3, so 2. J3—H4 etc.

2. DF10—J7 E3—F2

3. K4—J5 F2—E1D

Falls F1—G1D, so 4. DJ7—H6 nebst 5. DH6—D10.

4. J3—H4 DE1—A5

5. DJ7—D2 DA5×E1

6. J5—K6 DE1×J5

7. K6×H4.

Sechstes Beispiel.

Weiß: A7, G1, G7, J5.

Schw.: E9, F8, G3, K10.

1. G1—F2 J8×H6×K4

2. F2×H4 E9—F8

3. A7—B8 F8—G7

4. B8—C9 G7—H6

5. C9—B10D H6—G5

6. $H4 \times F6$ $K4—J3$
7. $DB10—A9$ $J3—K2$
8. $DA9—J1$ $K10—J9$
9. $F6—G7$ $J9—K8$
10. $G7—H8$ etc.

Siebentes Beispiel.

Weiß: $D2, K2, DD10$.

Schw.: $D4, F4$.

1. $DD10—J5$ $F4—E3$
- Falls $D4—E3$, so 2. $D2—C3$.

2. $D2 \times F4$ $D4—C3$

3. $DJ5—H4$ $C3—B2$

Falls $C3—D2$, so 4. $DH4—E1$
nebst $DE1—H4$.

4. $DH4—F6$ $B2—C1D$

Falls $B2—A1D$, so 5. $DF6—K10$.

5. $DF6—H4$ etc.

Achtes Beispiel.

Weiß: $A3, B4, C1, C3, C5, D2, D4, F2, F4, G1, G3, G5, H4, H6, J3, J5, K2, K4$.

Schwarz: $A7, A9, B6, B8, C9, D6, E5, E7, E9, F6, F8, G7, G9, H10, J7, K6, K8, K10$.

1. $B4—A5$ $D6 \times B4$

2. $F4 \times D6$ $E7 \times C5 \times E3$

3. $G5 \times E7$ $J7 \times G5$

Falls $F8 \times D6$, so 4. $A5 \times C7 \times E5, J7 \times G5$; 5. $H4 \times F6 \times H8 \times F10 \times D8 \times B10D$.

4. $H4 \times F6 \times H8 \times F10 \times D8 \times B10D$

$K6 \times H4$ (od. $F8 \times D6$)

Der gegenwärtige Stand des Spieles zeigt den seltenen Fall, daß eine Partei (Weiß) nach siebenfacher Wahl schlagen kann: $A3 \times C5$, oder $A5 \times C7, D2 \times F4, E7 \times G9, F2 \times D4, G3 \times E5, J3 \times G5$.

5. $E7 \times G9$ $H10 \times F8$

6. $A5 \times C7$ $B8 \times D6$

7. $A3 \times C5 \times E7 \times G9$

7. $K10—J9$

8. $G3 \times J5$ $J9—H8$

9. $G9 \times J7$ $K8 \times H6$

10. $J5 \times G7$ $A7—B6$

11. $F2 \times D4$ u. Weiß gewinnt.

Neuntes Beispiel.

Weiß: $A9, K2, DF8$.

Schw.: $G3, K4, K8$.

1. $DF8—C5$ $G3—H2$

2. $DC5—D6$ $H2—J1D$

Falls $H2—G1D$, so 3. $DD6 \times H2$ nebst 4. $K2 \times H4$ etc.

3. $DD6—C7$ $DJ1 \times B8$

4. $A9 \times C7$ $K8—J7$

5. $C7—D8$ $J7—H6$

6. $D8—E9$ $H6—G5$

7. $E9—F10D$ $G5—F4$

8. $DJ10—B6$ $F4—G3$

9. $DB6—C5$

Ein Fehler wäre 9. $DB6—G1$ wegen $G3—H2$ etc.

9. $G3—H2$

10. $DC5—D6$ $H2—G1$

Falls $H2—J1$, so 11. $DD6—A9$.

11. $DD6—H2$ $DG1 \times J3$

12. $K2 \times H4$ und gewinnt.

Zehntes Beispiel.

Weiß: J7, DH2, H6.

Schw.: B6, K8, DA1.

1. H2—D6 B6—A5

Falls DA1—K10, so 2. DD6—C5, B6 × D4; 3. DH6—K4, K8 × H6; 4. DK4 × G7 × A1. Auf andere Züge der schwarzen Dame entscheidet nach 2. DH6—K4, K8 × H6 der Doppelschlag der weißen Dame von K4 aus.

2. DD6—C5 A5—B4

Falls DA1—K10, so 2. DC5—B4 nebst 3. DH6—K4 etc.

3. DC5 × A3 DA1—K10

4. DA3—D6 DK10—A1

5. DD6—H2 DA1—K10

6. DH2—J3 DK10—A1

Tempogewinn zur Erzwingung der Damenschlagfalle.

7. DJ3—K4 DA1—K10

Falls DA1—B2, so DH6—J5.

8. J7—H8 u. Weiß gew.

Elftes Beispiel.

Weiß: DC3, E3, G9, H8, H10.

Schwarz: DD6, E7, K6.

1. DH8—G7 DK6 × F10

2. DG7—F8 DE7 × G9

3. DH10 × F8 × D4

Das Spiel läuft nun auf den Kampf von drei Damen gegen eine hinaus, für welchen die aus dem gewöhnlichen Damespiel (S. 158—160) bekannten Grundsätze maßgebend sind.

3. DF10—K6

Falls DF10—C7, so 4. DE3—B6 nebst 5. DC3—E1; falls aber DF10—A5, so 4. DE3—F2 nebst 5. DF2—B6 und 6. DC3—E1.

4. DE3—F2 DK6 × E1

5. DB4—A5 und gewinnt.

Zwölftes Beispiel.

Weiß: DA1.

Schw.: A3, A5, B4, DC1.

In dieser Stellung macht Weiß remis, wenn er seine Dame auf den Endfeldern der Mittellinie (langen Diagonale) hält; betritt sie aber eines der mittleren Felder, z. B. 1. DA1—E5, so kann sie Schwarz durch Opfer der eigenen Dame

1. DC1—F4

2. DE5 × G3 A3—B2

von der Mittellinie verdrängen, diese nachher selbst

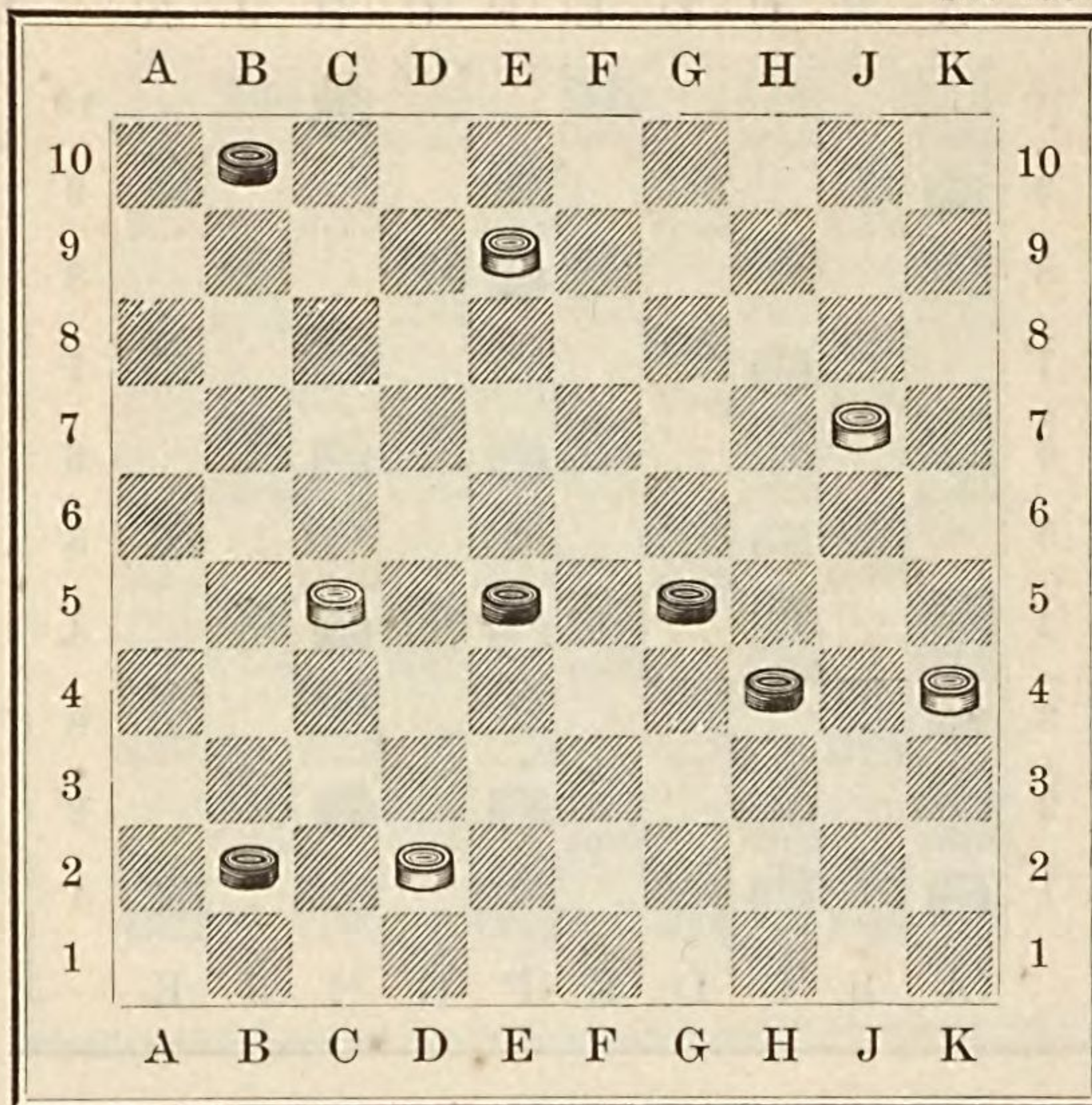
3. DG3—E5 B2—A1D

einnehmen, dann seine übrigen zwei Steine in die Dame führen und endlich durch das Übergewicht von drei Damen gegen eine Dame den Gewinn erzielen. Dasselbe Verfahren gilt auch für die gewöhnliche und die polnisch-deutsche Spielweise in derselben Stellung, wodurch die auf Seite 162 entwickelte Lehre von vier Steinen gegen eine Dame ergänzt wird.

Aufgaben.

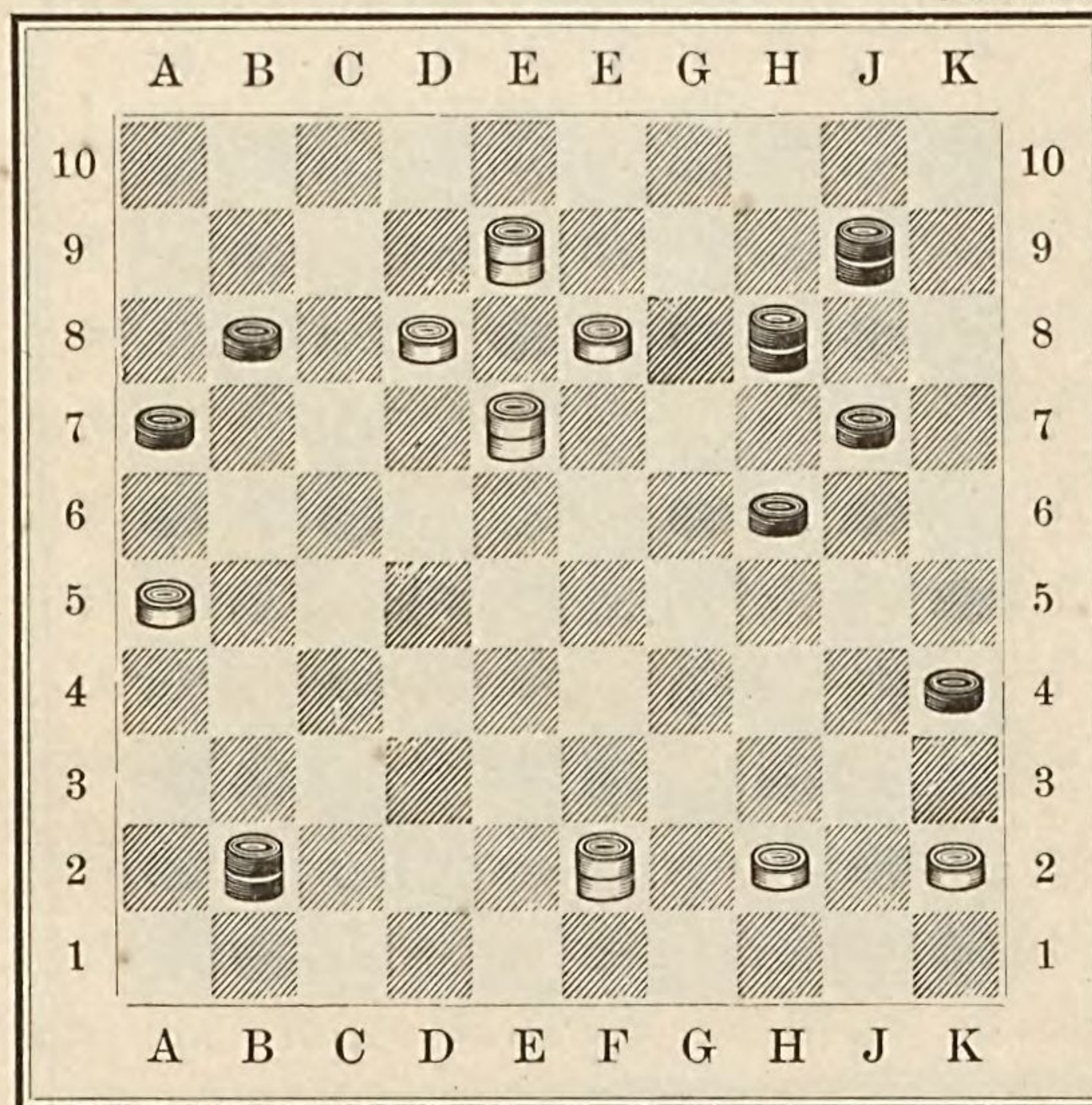
1.

Nr. 259.



2.

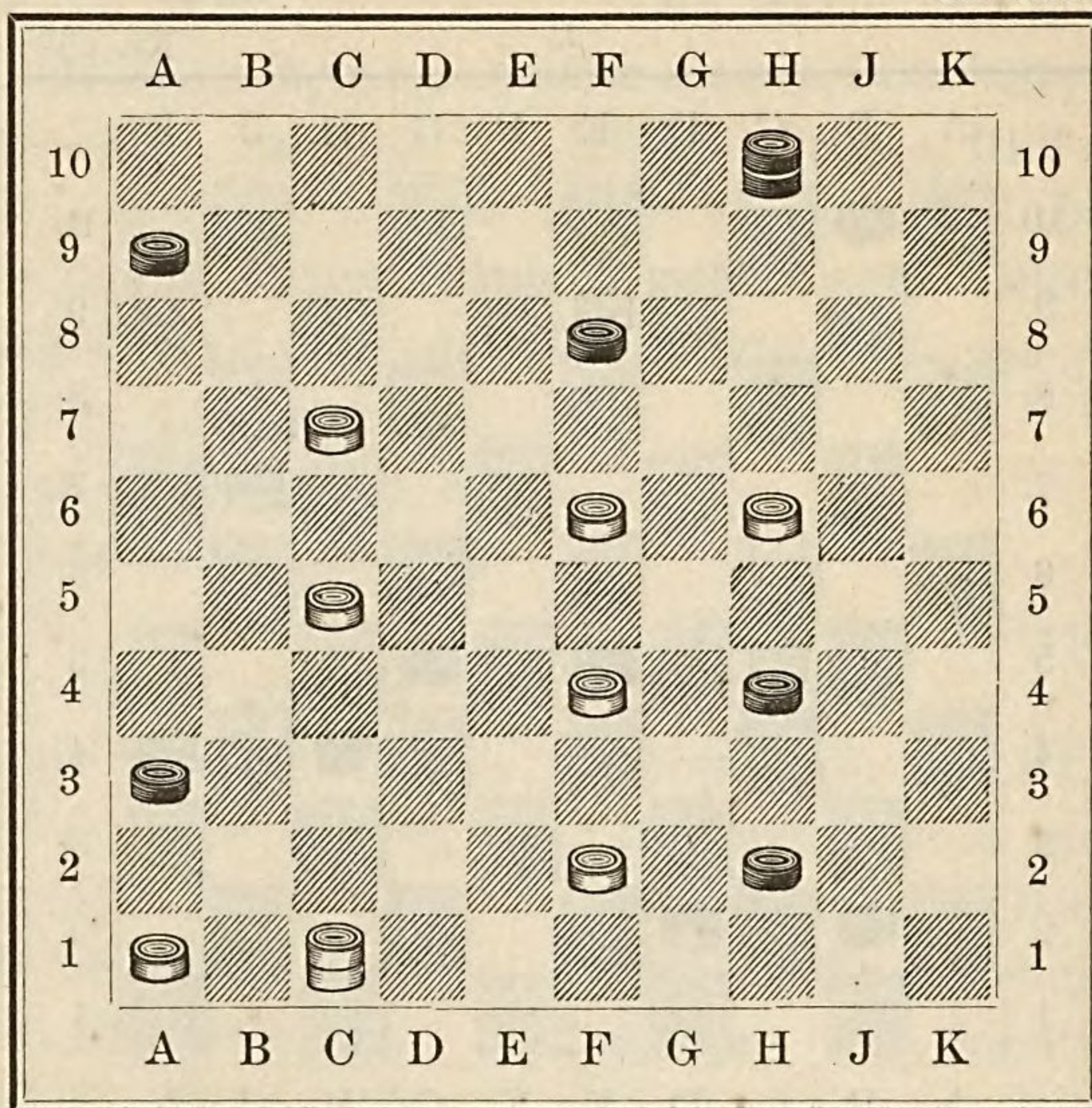
Nr. 260.



In jeder Aufgabe hat Weiß den Anzug und soll gewinnen.

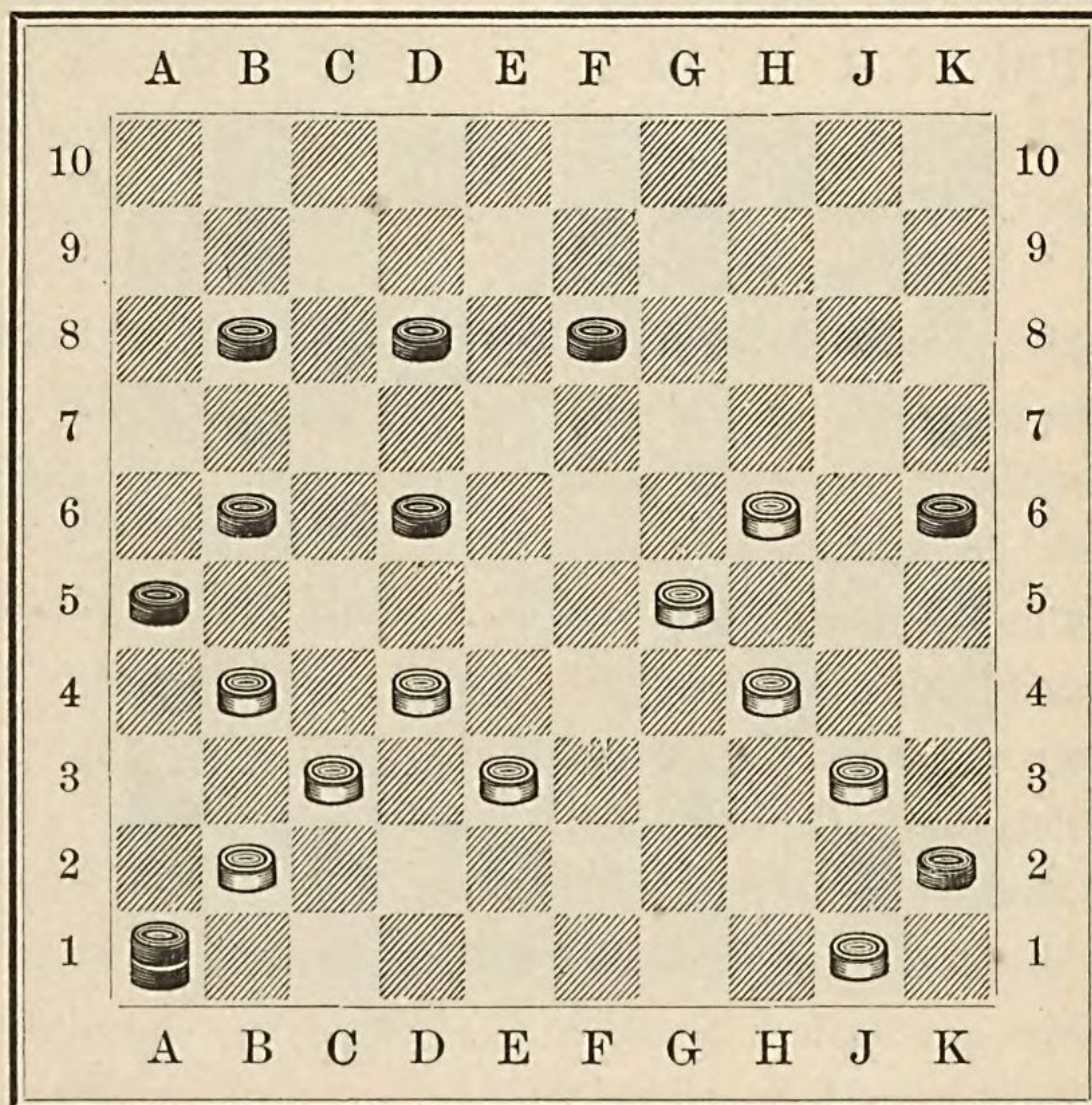
3.

Nr. 261.



4.

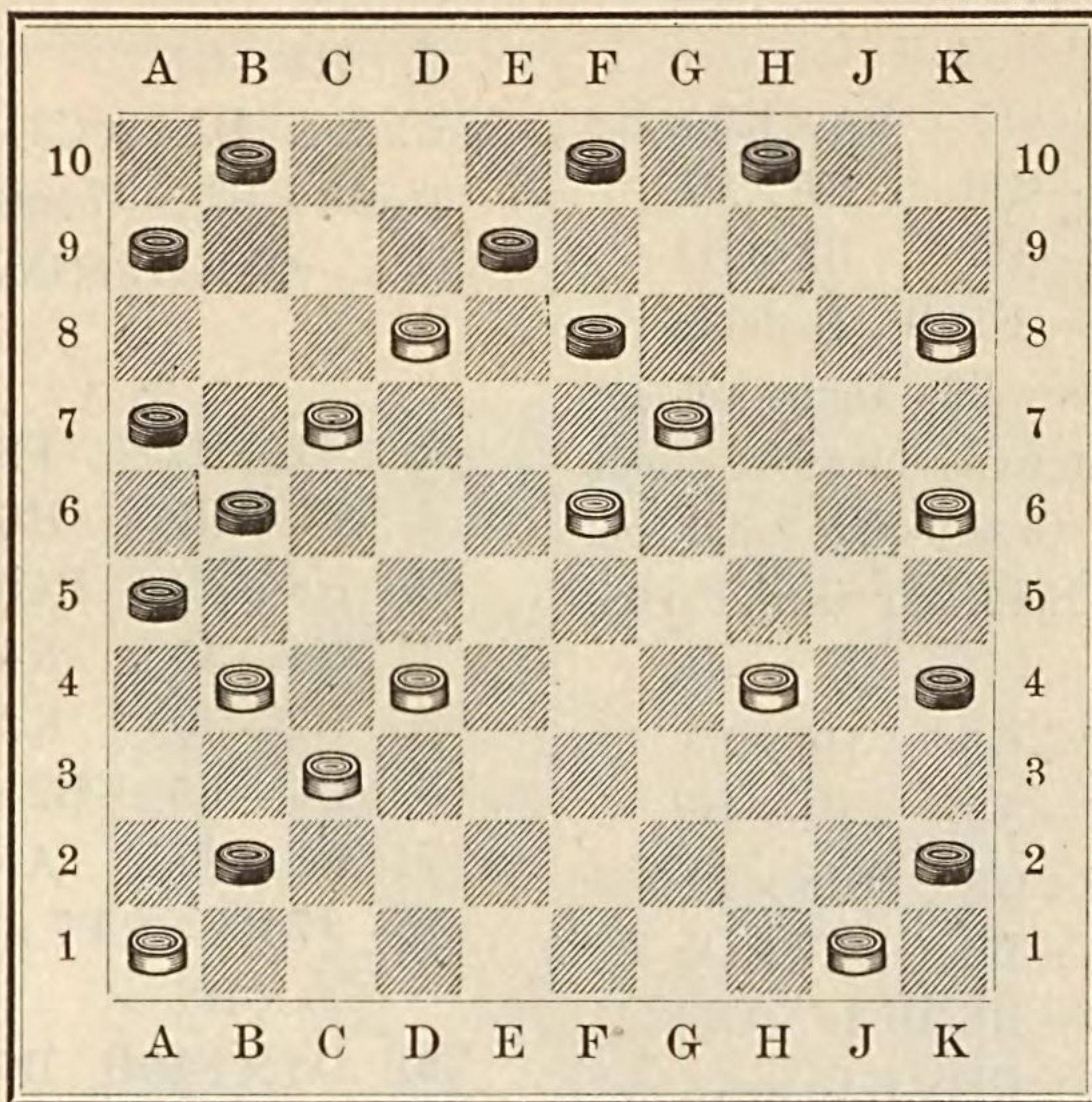
Nr. 262.



In jeder dieser Stellungen zieht Weiß an und gewinnt.

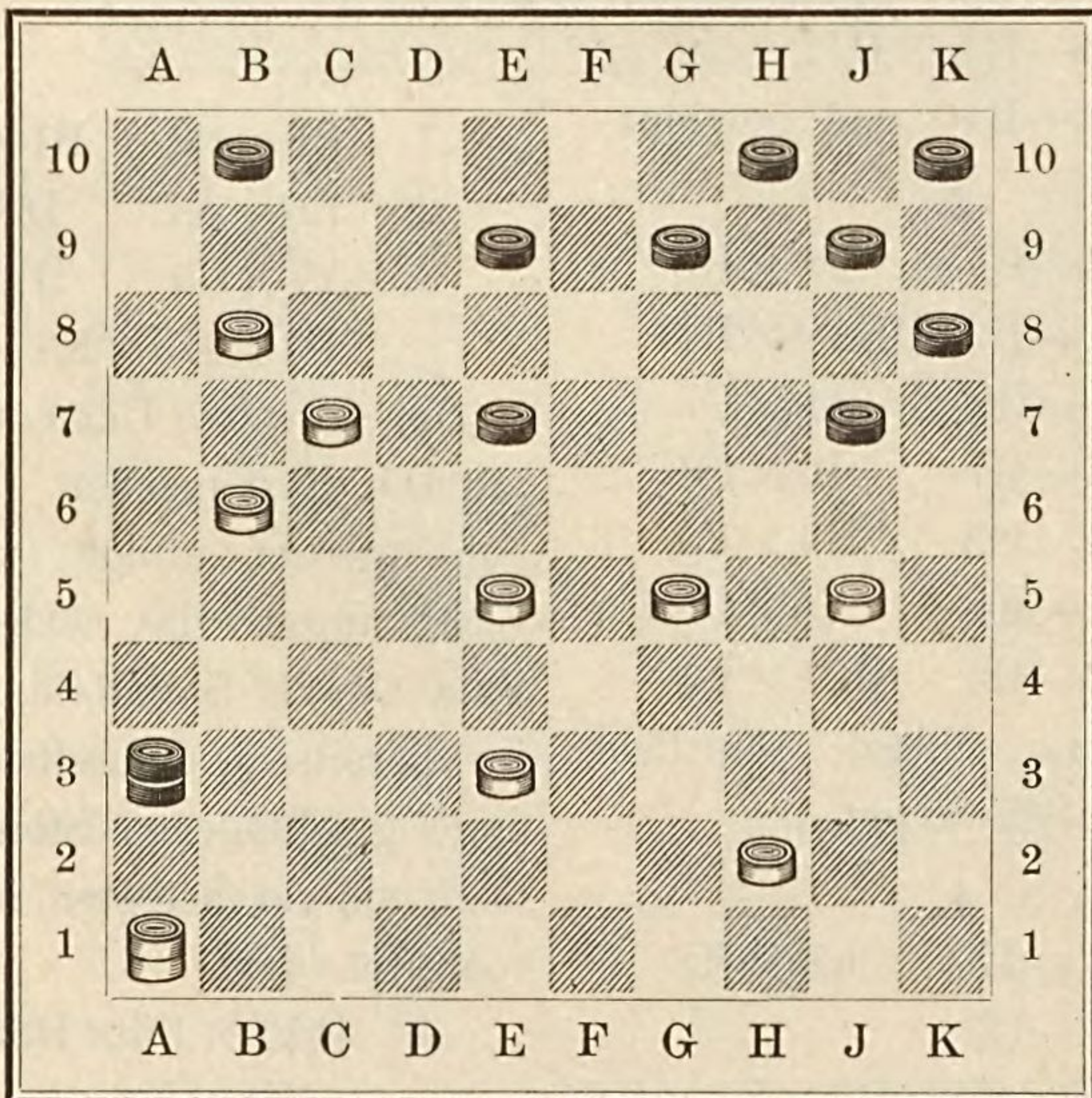
5.

Nr. 263.



6.

Nr. 264.



In jeder dieser Stellungen zieht Weiß an und gewinnt.

4. Lösungen zu den Aufgaben.

1.

1. K4—J5 H4 × K6 × H8
2. C5—D6 E5 × C7
3. D2—C3 B2 × D4
4. E9—F10D Beliebig
5. Die weiße Dame schlägt die vier unteren schwarzen Steine in einem Gesamtzuge und gewinnt das Spiel für ihre Partei.

2.

1. DE7—G5 H6 × F4
2. DF2—E3 F4 × D2
3. F8—G9 DH8 × F10
4. A5—B6 A7 × C5
5. DE9—H6 DF10 × C7 × J1
6. DH6 × K8 × H10 × A3 × C1 × F4 × A9
6. K4—J3
7. K2—H4 DJ1—K2
8. DA9—B10 und gewinnt.

3.

1. H6—G7 F8 × H6
2. A1—B2 DH10 × B4
3. C7—B8 A9 × C7
4. F6—G7 H6 × F8
5. F4—G5 H4 × F6
6. DC1—K8 A3 × C1D
7. F2—E3 DC1 × F4
8. DK8 schlägt sämtliche Steine des Schwarzen.

4.

1. H6—J7 K6 × H8
2. B4—C5
2. D6 × B4 × D2 × F4 × H6

3. H4—G5

3. DA1 × C3 × F6 × H4
4. J3 × G5 × J7 × G9 × E7 × C9 × A7 × C5.

5.

1. J1—H2 F8 × H6
2. F6—G7 H6 × F8
3. K8—J9 H10 × K8
4. H4—J5 K4 × H6
5. H2—J3 K2 × H4
6. D4—E5 B2 × D4 × F6
7. K6—J7 A5 × C3
8. J7 × G5 × E7 × G9 × J10 × H8
9. D8 × F10D B6 × D8
10. DF10 × K6 × E1 × A5 × F10.

6.

1. B8—C9 B10—D8
2. B6—A7 D8 × B6
3. A7 × C5 DA3 × D6 × F4 × H6 × K4 × G1 × D4

Die schwarze Dame muß hier, auf D4, Rast machen, da sie dem Schlaggesetz zufolge (vgl. S. 25 rechts unten) das nächst weitere Feld C5 als Standfeld eines von ihr bereits in demselben Gesamtzuge geschlagenen Steines weder noch einmal betreten noch überschreiten darf.

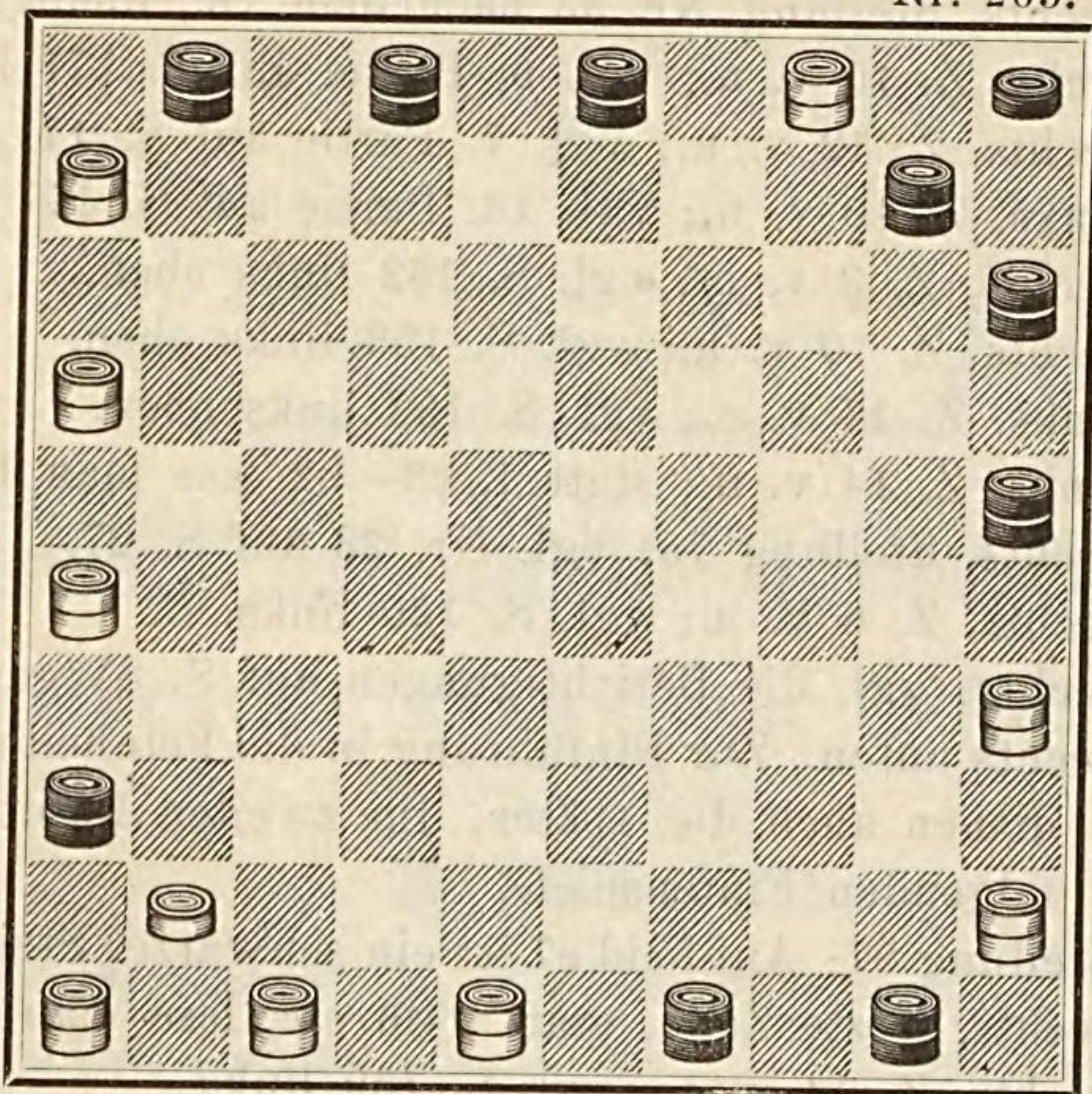
4. DA1 × F6 × D8 × F10 × H8 × K6.

Zuletzt möge hier noch als freigeschaffenes Endspiel künstlicher Art nachfolgende Stellung Platz finden, die wegen der merkwürdigen Gruppierung zahlreicher Damen die Bezeichnung

Große Damen-Quadrille

erhalten hat; sie ist von J. BOURQUIN, dessen wir schon oben (S. 230) am Schluß der zweiten Partie gedachten, hergestellt worden.

Nr. 265.



1. B2—C3 DJ9 × B2
2. DA1 × D4 DG1 × C5
3. DA7 × E3 DK8 × D2
4. DC1 × H6 DD10 × J5
5. DK4 × F8 DA3 × G9
6. DH10 × D6 DJ1 × B8

7. DA9 × G3 DK6 × F2
8. DE1 × H4 DB10 × J3
9. DK2 × D8 DF10 × C7
10. DA5 × F10 zum Gewinn
von Weiß.

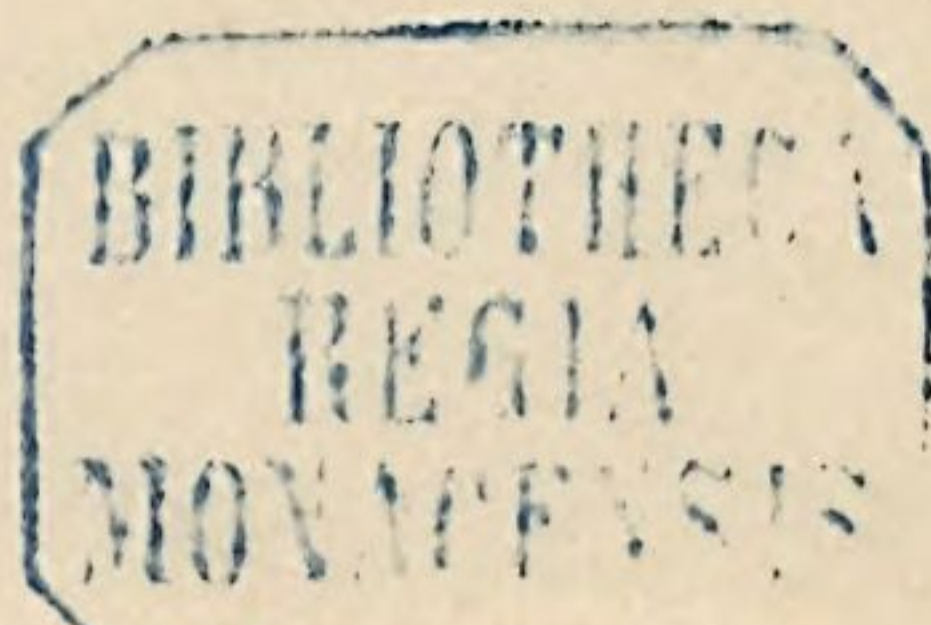
Von dem zweiten Zuge ab kann dasselbe Ergebnis auch auf folgendem Wege erreicht werden:

2. DA1 × E5 DJ1 × D6
3. DA9 × G3 DK6 × F2
4. DE1 × H4 DB10 × J3
5. DK2 × E7 DA3 × F8
6. DH10 × C5 DG1 × B6

7. DA7 × E3 DK8 × D2
8. DC1 × H6 DD10 × J5
9. DK4 × E9 DF10 × D8
10. DA5 × F10 zum Gewinn
von Weiß.

Verweisungen und Berichtigungen.

- Seite 4, Z. 16 v. u. statt *Damien* lese man *Damier*.
- „ 21, Z. 5 v. o. statt 5., lese man 4., ferner Z. 13 v. o. statt 6. a3—b4 lese man 5. a3—b4 u. s. w.
- „ 27 links, Stellung 23; vgl. Nr. 75 auf Seite 55.
- „ 29 rechts, Z. 8 v. u.; vgl. 12. Partie auf S. 174 rechts.
- „ 31 links, Z. 7 v. u.; vgl. 9. Partie auf S. 173 links.
- „ 31 rechts, Z. 14 v. u.; vgl. 8. Partie auf S. 172 rechts.
- „ 32 rechts, Stellung Nr. 33 nach dem 16., nicht 14., Zuge.
- „ 33 links, Z. 10 v. u.; vgl. 6. Partie auf S. 171 links.
- „ 33 rechts, Z. 12 v. u.; vgl. 7. Partie auf S. 171 rechts.
- „ 35 links, Z. 10 v. u.; vgl. 16. Partie auf S. 177 rechts.
- „ 44 rechts, Z. 3 v. u.; vgl. S. 162 links oben.
- „ 47 rechts, Z. 10 v. u.; vgl. S. 153 links oben.
- „ 48 links, Z. 17 v. o.; vgl. S. 153 links oben.
- „ 52 links, Z. 14 v. u.; statt 1. c3—b2 lese man 1. c1—b2.
- „ 55 rechts, Stellung 75; vgl. Nr. 23 auf S. 27.
- „ 70 rechts, Z. 6 v. u.; vgl. S. 120 links.
- „ 78 rechts; vgl. die Berichtigungen auf S. 81 ganz unten.
- „ 86 rechts unten. Zur Einführung in die Feinheiten der Eröffnung dienen auch die später, im zweiten Kapitel, S. 200—206, folgenden Fintenspiele.
- „ 88 Stellung 97: Auf Feld e7 ist ein schwarzer Stein nachzutragen.
- „ 91 rechts, letzte Zeile, statt d4f6 etc. lese man d4×f6×h8D.
- „ 94 rechts, Z. 14 v. o.; vgl. S. 139 links.
- „ 95 rechts unten, letzte Zeile; vgl. S. 141 rechts.
- „ 96 rechts Mitte; vgl. S. 154 links unten.
- „ 105 links unten; statt 23. Da5×e1 lese man 23. a3×c5×e7 u. gew.
- „ 106 links Z. 8 v. o.; vgl. S. 143 unten.
- „ 106 rechts unten; statt 15. g5×e7 lese man 16. g5×e7.
- „ 109 rechts, Z. 9 v. u.; statt 90. lese man 20.
- „ 138 oben erste Zeile; statt nun lese man nur.
- „ 144 links, Z. 13 v. u. statt Wandlungen lese man Wendungen.
- „ 144 rechts Mitte: statt Df4—c7 lese man Df4—d6.
- „ 145 rechts. Im Diagramm 138 sind die zwei Steine auf a3 und a5 zu streichen.
- „ 145 Z. 6 v. u.; statt Schlagfälle lese man Schlagfallen.
- „ 160 rechts, Z. 15 v. o.; statt Diagonale lese man: Mittellinie oder lange Diagonale.
- „ 162. Zur Lehre von den vier Damen vgl. man das Remisspiel auf S. 234 rechts unten.
- „ 164 links, Z. 3; statt wie vier lese man: wie unter Umständen vier.
- „ 165 Z. 8 v. o.; statt Schagfalle lese man Schlagfalle.



Schach-Verlag

von

VEIT & COMP. IN LEIPZIG.

*Ohne regelrecht Beginnen
Kann im Schach man nicht gewinnen,
Heinrich, überlege das,
Guck' in's Buch und lerne was!*

Der Schachstruwwelpeter.

I. Zeitschrift.

Deutsche Schachzeitung.

Organ für das gesammte Schachleben.

Herausgegeben von

J. Minckwitz.

Preis des Jahrgangs von 12 Heften 9 M = fl. 5. 60 kr. Ö. W.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes, sowie durch alle Postanstalten des Deutschen Reiches. Gegen Einsendung von 10 M oder fl. 6.— Ö. W. an die Verlagsbuchhandlung erfolgt regelmäßige Zusendung unter Kreuzband an die aufgegebene Adresse.

Diese älteste aller gegenwärtig existierenden, dem Schach ausschließlich gewidmeten Zeitschriften erscheint seit dem Jahre 1846 in ununterbrochener Reihenfolge. Während innerhalb dieses Zeitraumes alle übrigen Schachjournale nach kurzem Bestehen wieder eingingen, hat sich unsere Zeitung das Vertrauen des Publikums stets in gleich hohem Maße zu erhalten gewußt. Dieselbe wird jetzt nicht nur in Deutschland, sondern auch im Auslande, diesseits und jenseits des Ozeans, als das Hauptorgan des edlen Schachspiels betrachtet, und ihre Stimme ist es vor allen anderen, welche seit Jahren in theoretischen Fragen den Ausschlag giebt.

Bestellungen können stets **nur** auf den **ganzen**, von Januar bis Dezember laufenden Jahrgang angenommen werden; Abonnements auf einzelne Quartale können nicht berücksichtigt werden.

II. Lehrbücher.

Die Schachschule.

Leichtfaßlicher Lehrgang

zur

raschen und gründlichen Erlernung des Schachspiels.

Von

Johannes Metger.

Oktav. Preis geheftet 1 *M* 20 *Pf*, eleg. geb. 1 *M* 60 *Pf*.

In Partieen von mindestens 20 Exemplaren *auf einmal* bezogen, liefern wir das geheftete Exemplar zu 1 *M*, das elegant gebundene zu 1 *M* 40 *Pf*.

A B C

des

Schachspiels.

Anleitung

zur raschen Erlernung des edlen
Spiels und Einführung in die

Problemkomposition.

Von **J. Minckwitz.**

Zweite Auflage.

Oktav. Preis geh. 1 *M* 60 *Pf*,
eleg. geb. 2 *M*.

Das Büchlein ist ebenfalls für Anfänger im Schachspiel bestimmt. Außer den Grundregeln des Spieles enthält es die Spieleröffnungen und Endspiele und Musterpartieen, sowie eine Reihe von Aufgaben, die durch lehrreiche Anmerkungen erläutert werden. Den Schluß bilden eine auserwählte Sammlung von Schachscherzen und eine Schachnovelle: „Die Schachfahrt nach Ratzebüttel.“ — Das „ABC“ bildet gewissermaßen die Vorschule zu v. d. Lasa's Leitfaden und dem großen Bilguerschen Handbuche.

Leitfaden

für

Schachspieler.

—••—

Verfaßt von

von der Lasa.

~~~~~

**Fünfte, vermehrte Auflage,**

besorgt von

**Dr. Const. Schwede.**

—••—

Groß Oktav.

Preis geheftet 5 *M*,  
eleg. geb. 6 *M*.

**A**usgezeichnet durch ebenso präzise Darstellung und klare Entwicklung der Resultate wie durch stetige Rücksichtnahme auf die leitenden Grundsätze des praktischen Spieles, giebt der Leitfaden in leichtfaßlicher Erläuterung des Wesentlichen eine gedrängte und allseitige Belehrung über die verschiedenen Teile der analytischen Schachtheorie. In diesem Sinne gewährt er nicht nur dem besseren Spieler einen schnellen Überblick über den neuesten Standpunkt der theoretischen Entwicklung, sondern auch dem angehenden Schachfreunde wie dem reinen Praktiker eine leichte und bequeme Einführung in alle theoretischen Gebiete des Spieles. Zahlreiche Musterpartieen anerkannter Meister, von ausführlichen, möglichst elementar gehaltenen Anmerkungen begleitet, sind mit großem Geschick in die theoretische Darstellung verwebt und tragen dazu bei, das Buch zu einer wahrhaft klassischen Bildungsschule für das edle Spiel zu gestalten. — Der v. d. Lasasche Leitfaden soll die Vorschule zu dem Bilguerschen Handbuche bilden.



Handbuch  
des  
 Schachspiels

von  
**P. R. v. Bilguer.**



*Sechste,  
durchgehends verbesserte u.  
vermehrte Auflage.*

~~~~~  
Lexikon-Oktav.

Preis geheftet 20 *M.*,
in Prachtband geb. 24 *M.*

Die neue Auflage des weltberühmten Handbuches unterscheidet sich namentlich in zwei Punkten von der vorhergehenden, einmal durch Aufnahme einer größeren Anzahl auf der Höhe der gegenwärtigen Theorie stehender Musterpartieen, was eine Vermehrung des Umfanges bedingte, und zweitens dadurch, daß die stärkeren Züge möglichst immer in den Text aufgenommen, die schwächeren in die Noten verwiesen worden sind.

Das Bilguersche Handbuch ist seiner ausgezeichneten Vollständigkeit wegen, rücksichtlich deren es anerkanntermaßen alle ähnlichen vorhandenen Arbeiten weit übertrifft, in erster Linie ein Lexikon für geübte Spieler, in welchem sich dieselben über beliebige, ihrem Gedächtnisse entschwundene Eröffnungsvarianten oder Endspielführungen unterrichten können. Es eignet sich jedoch seiner systematischen Darstellung halber ebensogut zu theoretischen Studien für solche, welche noch keine bedeutende Spielstärke erlangt haben. Außerdem ist es kein kleiner Vorzug des Werkes, daß eine umfassende Einleitung den Leser über die Gesetze und die Geschichte des Spiels bis auf unsere Zeit herab gründlich unterrichtet. Durch einen „Commentaire à l'usage des joueurs français“ und „Explanatory remarks for english readers“ wird den französischen und englischen Schachfreunden der Gebrauch des Werkes zu erleichtern gesucht.

Enderlein's
theoretisch-praktische Anweisung
zum
Vierschachspiele.

Nach der zweiten Auflage neu bearbeitet und mit einer einleitenden
Übersicht der Gesetze des Zweischachspiels

herausgegeben von

Jean Dufresne.

Oktav. Preis geheftet 2 *M.* 60 *P.*



III. Partien (Kongreßbücher u. s. w.)

**Berliner
Schacherinnerungen**

nebst den Spielen
des Greco und Lucena
vom Herausgeber des
v. Bilguer'schen Handbuchs
(v. d. Lasa).

Groß Oktav. Mit 9 Tabellen.
Herabgesetzter Preis geh. 2 *M*
(früherer Preis 6 *M*).

Der berühmte Verfasser entrollt hier den Lesern ein prächtiges Bild von dem Leben und Wirken der alten Berliner Schule. Bledow, Hanstein, Mayet, Bilguer u. A. sind es, von denen er spricht, deren Verdienste um das Schach er beleuchtet. Auf diese Erzählungen folgen 80 in den Jahren 1837—1843 von den genannten Meistern zu Berlin gespielte Partien, die reichlich mit Anmerkungen und in den Text gedruckten Diagrammen versehen sind. Als Anhang endlich hat v. d. Lasa die sämtlichen Spiele des Calabresen Greco in Tabellen beigelegt und eine Übersetzung des Lucenaschen Schachwerkes (1498) gegeben.

Paul Morphy.

Skizze aus der Schachwelt

von

Dr. Max Lange.

~~~~~  
Zweite,

gänzlich umgearbeitete Auflage,

enthaltend

**300 erläuterte Spiele.**

Mit *Paul Morphy's* Bildnis.

Oktav. Preis broch. 5 *M*.

**D**iese zweite Auflage ist keine neue Auflage im gewöhnlichen Sinne des Wortes, sondern vielmehr ein neues Buch. Den eifrigen Bemühungen des Verfassers ist es gelungen, gegen 300 Partien des amerikanischen Schachmeisters zu vereinen, die er mit ausführlichen Anmerkungen, welche die Vorzüge und charakteristischen Eigentümlichkeiten im Spieltypus des Meisters behandeln, begleitet hat. Nicht allein der erfahrene Spieler wird sich an dieser Reihe glänzender Partien erfreuen, sondern auch der Anfänger wird sie mit stets neuem Vergnügen studieren und an der Hand der Anmerkungen des erfahrenen Verfassers darin eine reiche Quelle der Belehrung und erfrischende Anregung finden. — P. Morphy hat mit den ersten Meistern diesseits und jenseits des Oceans gekämpft, fast alle hervorragenden Namen der Schachwelt, Anderssen, Paulsen, Harrwitz, Löwenthal u. s. w. sind in dem Buche vertreten — kurzum das Buch ist eine der interessantesten Erscheinungen auf dem Gebiete der neueren Schachliteratur.

**Correspondenzpartien.**

Gesammelt und erläutert  
von

**L. Bledow.**

Zweite, bedeutend vermehrte Auflage,

herausgegeben von

**Max Lange.**

Groß Oktav. Preis geh. 3 *M*.

**K**orrespondenzpartien gewähren nicht nur für gegenseitige Abschätzung der Spielstärke verschiedener Schachkreise und Ortschaften eine interessante Unterlage, sondern bieten auch meist wegen des erhöhten Grades aufgewendeter Aufmerksamkeit und gründlicher Prüfung eine ergiebige Quelle für die Erweiterung des theoretischen Wissens überhaupt. Dies verleiht dieser ersten und einzigen Sammlung besonders wertvoller Korrespondenzspiele, welche von einem anerkannten Meister reichlich glossiert sind, besonderen Wert.



Jahrbuch  
des  
**Westdeutschen Schachbundes**  
1862.

Herausgegeben von **Max Lange**.

Mit einem Titelbilde:

**Louis Paulsen** und **Max Lange**  
am Schachbrette,

lithogr. von **A. Schieferdecker**.

Oktav. Preis geheftet 2 *M* 40 *Pf*.

---

Der neunte  
**Rheinische Schachcongress**,

abgehalten zu

**C r e f e l d**

am 4. bis 7. August 1871.

Herausgegeben vom

Redakteur der Deutschen Schachzeitung

(**J. Minckwitz**).

GroßOktav. Preis geheftet 1 *M* 60 *Pf*.

---

Der erste Wiener internationale  
**Schachcongress**  
im Jahre 1873.

Herausgegeben von

**Hermann Lehner**

und

**Constantin Schwede**.

GroßOktav. Herabgesetzter Preis geheftet 3 *M* (früherer Preis 6 *M*).

---

Der erste und zweite Kongreß des Deutschen  
Schachbundes. Leipzig 1879 — Berlin 1881. Bearbeitet von  
**E. Schallopp**. Mit dem Bildnis von H. Zwanzig. Oktav. Preis geh. 5 *M*.

---

Der dritte Kongreß des Deutschen Schach-  
bundes. Nürnberg 1883. Bearbeitet von **E. Schallopp**. Mit dem  
Bildnis von A. Roegner. Oktav. Preis geheftet 6 *M*.

---

Der vierte Kongreß des Deutschen Schach-  
bundes. Hamburg 1885. Unter Mitwirkung von **C. von Bardeleben** und **M. Kürschner** bearbeitet von **J. Minckwitz**. Oktav.  
Preis geheftet 4 *M*.

---

Die Schachcongresse  
zu Düsseldorf,  
Köln und Frankfurt a. M.,  
veranstaltet in den Jahren  
1876, 1877, 1878  
von dem  
Westdeutschen Schachbunde.

Herausgegeben von

**J. Minckwitz**.

Oktav. Preis broch. 4 *M*.

---

Der Schachkongress zu Leipzig

im Juli 1877,

veranstaltet zu Ehren des Altmeisters  
der Schachspielkunst

**A. Anderssen**

von den Schachfreunden Deutschlands.

Mit einer Biographie und dem Bildnis  
Anderssen's und einem Rückblick auf die  
bisherigen deutschen Schachkongresse.

Von

**E. Schallopp**.

Oktav. Preis geheftet 4 *M*.

---

Der internationale  
**Schachkongress zu Paris**  
im Jahre 1878.

Nach den Veröffentlichungen in  
deutschen, französischen und eng-  
lischen Schachorganen bearbeitet

von

**E. Schallopp**.

Oktav. Preis geheftet 4 *M*.

---



*IV. Aufgaben (Probleme).*

# Handbuch der Schachaufgaben

von

**Max Lange.**

Groß Oktav. Herabgesetzter Preis broch. 3 *ℳ* (früherer Preis 8 *ℳ*).

Was das Bilguersche Handbuch für die Partie oder die Prosa des Schachs ist, das ist Lange's Werk für die Aufgabe, die Poesie des edlen Spiels. Mit großem logischen Scharfsinn hat sich der Verfasser ein System gebildet, nach welchem er die ganze Aufgabenmasse zergliedert und benennt — ein Werk staunenswerten Fleißes. Noch nie ist seither ein ähnlicher Versuch gemacht worden, die Schachaufgaben derartig in Gruppen zu zerlegen und dieselben in ihrem innersten Wesen darzustellen.

---

## Das internationale Problemturnier

des

**Deutschen Schachbundes.**

**Nürnberg 1883.**

Eine Auswahl von 118 der schönsten Probleme,  
nebst dem Urteil und dem kritischen Bericht der Preisrichter.

Unter Mitwirkung von

**J. Kohtz und C. Kockelkorn**

herausgegeben von

**Max Kürschner.**

Oktav. Preis geheftet 4 *ℳ*.

---

**Ph. Klett's**

## Schachprobleme.

Mit einer Einführung in die Theorie des Schachproblems.

Oktav. Preis geheftet 5 *ℳ*.

Die Sammlung enthält 7 zweizügige, 23 dreizügige, 46 vierzügige und 36 fünfzügige Aufgaben mit Lösungen und erläuternden Bemerkungen. — Die Klettschen Aufgaben sind für alle Problemfreunde eine unerschöpfliche Quelle des Genusses.



# Das Schachproblem

und dessen kunstgerechte Darstellung.

Ein Leitfaden für Problemfreunde

von

**J. Berger.**

Mit dem Bildnis des Verfassers. Oktav. Preis geheftet 6 M.

Außer einer Sammlung der besten Aufgaben des bekannten Problemkomponisten enthält das Buch einen Leitfaden der Problemkomposition, welcher die richtige Beurteilung der Probleme erleichtern soll und zu einer kunstgerechten Herstellung derselben Anleitung giebt.



## *V. Verschiedenes.*

### Der Schach-Struwwelpeter.

Ein Reimbüchlein, allen Freunden des königlichen Spieles gewidmet.

Von

**L. von Bilow.**

Mit drei Illustrationen. Oktav. Preis geheftet 1 M 20 P.

Der Schach-Struwwelpeter enthält eine Fülle harmlosen Humors und ist in kurzer Zeit eines der populärsten Büchlein der Schachlitteratur geworden. Citate daraus haben sich rasch als geflügelte Worte in allen Schachkreisen eingebürgert.

Die

## Philosophie des Schach

von

**Dr. L. Wekerle**

(in Budapest).

Mit einer Tabelle. Oktav. Preis geheftet 3 M 60 P.

Inhalt: I. Das Schach und die Kraft in ihm. — II. Der beste Zug an sich. — III. Sinn und Methode der Vorausberechnung. — IV. Die Planlegung im Allgemeinen und die Verfolgung einzelner Ideen im Besonderen. — V. Natur und Grenzen der drei Partie-Stadien und die technischen Grundlagen derselben. — VI. Das Auge und der Blick oder Schauen und Sehen im Schach. — VII. Die Grundlagen einer Analyse des Partiewerthes. — VIII. Arithmetische Bestimmung des absoluten oder sogenannten Tauschwerthes der Steine. — IX. Arithmetische Bestimmung des relativen Werthes der Steine oder die Operations- und Terraintheorie. — X. Arithmetische Werthbestimmung der Züge, der Positionen und der Partie. — XI. Beispiel-Partie. — XII. Praktischer Werth der Werth-Theorie.



# Zur Theorie des Schachspiels.

Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

Von

**P. R. von Bilguer.**

Oktav. Mit 11 Tabellen in Quart. Preis geheftet 3 *M.*

**D**iese ebenso klare wie gründliche Monographie behandelt eine der beliebtesten und in neuester Zeit wieder in hohe Aufnahme gekommenen Eröffnungen des Schachspiels. Die reiche Anzahl eleganter und tadellos durchgeführter Varianten (im Ganzen 206) ist in übersichtlicher tabellarischer Form dargestellt, während der Text nach einer historischen Einleitung stetige Erläuterung in lichtvollen Anmerkungen hinzufügt.

## Das Damespiel

nach älterer und neuerer Spielweise,  
auf deutsche wie polnische Art.

Entwicklung der Regeln und Feinheiten des Spieles  
auf Grundlage zahlreicher Musterbeispiele.

Von

**Heinz Credner.**

Oktav. Preis geheftet 2 *M.*, eleg. geb. 2 *M.* 40 *Pf.*

**D**as Damespiel, dies verbreitetste, in jeder Familie heimische Brettspiel, ist, wenn es auch vor der Öffentlichkeit sich weniger bemerkbar macht, nicht minder reich an feinen Kombinationen als das Schachspiel, aus dem es hervorgegangen ist. Seine Litteratur war seither so gut wie unangebaut, seine Regeln pflanzten sich infolgedessen meist durch persönliche Überlieferung fort und entbehrten dadurch einer festen Grundlage. In dem vorliegenden Büchlein wird ein fester Boden für die Spielübung geschaffen, auf welchem dem bei beiden Geschlechtern, bei Jugend und Alter gleichmäßig beliebten Spiele die Vertiefung gewonnen werden wird, die es in Frankreich und England schon längst gefunden hat.

## Diagramme

zum Aufzeichnen von Schachaufgaben und Partiestellungen.

In Sedez Preis des Hunderts 1 *M.*

„ Oktav „ „ „ 1 *M.* 50 *Pf.*

## Formulare

zum Aufzeichnen von Partien. 4 Seiten in Schmalfolio. Preis für 50 Stück 2 *M.* 50 *Pf.*

Diese Formulare sind auf kräftigem Schreibpapier sehr elegant in farbigem Druck hergestellt. Die erste und zweite Seite ist zum Aufzeichnen von 50 Zügen eingerichtet; die beiden letzten Seiten sind für etwaige Bemerkungen u. s. w. leer gelassen.



## *VI. Bildnisse.*

### A. Anderssen.

Brustbild mit Facsimile. Lithographie auf chin. Papier in Gr.-Fol. Preis 2 *M.* 50 *Pf.*

### Portraits

von Conrad Bayer (1 *M.*), P. R. v. Bilguer (1 *M.*), L. Paulsen (1 *M.*), P. Morphy und A. Anderssen am Schachbrette (1 *M.*), M. Bezzel (1 *M.*), Kohtz und Kockelkorn (1 *M.*).







Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

# Deutsche Schachzeitung.

Organ für das gesammte Schachleben.

Herausgegeben von

J. Minckwitz.

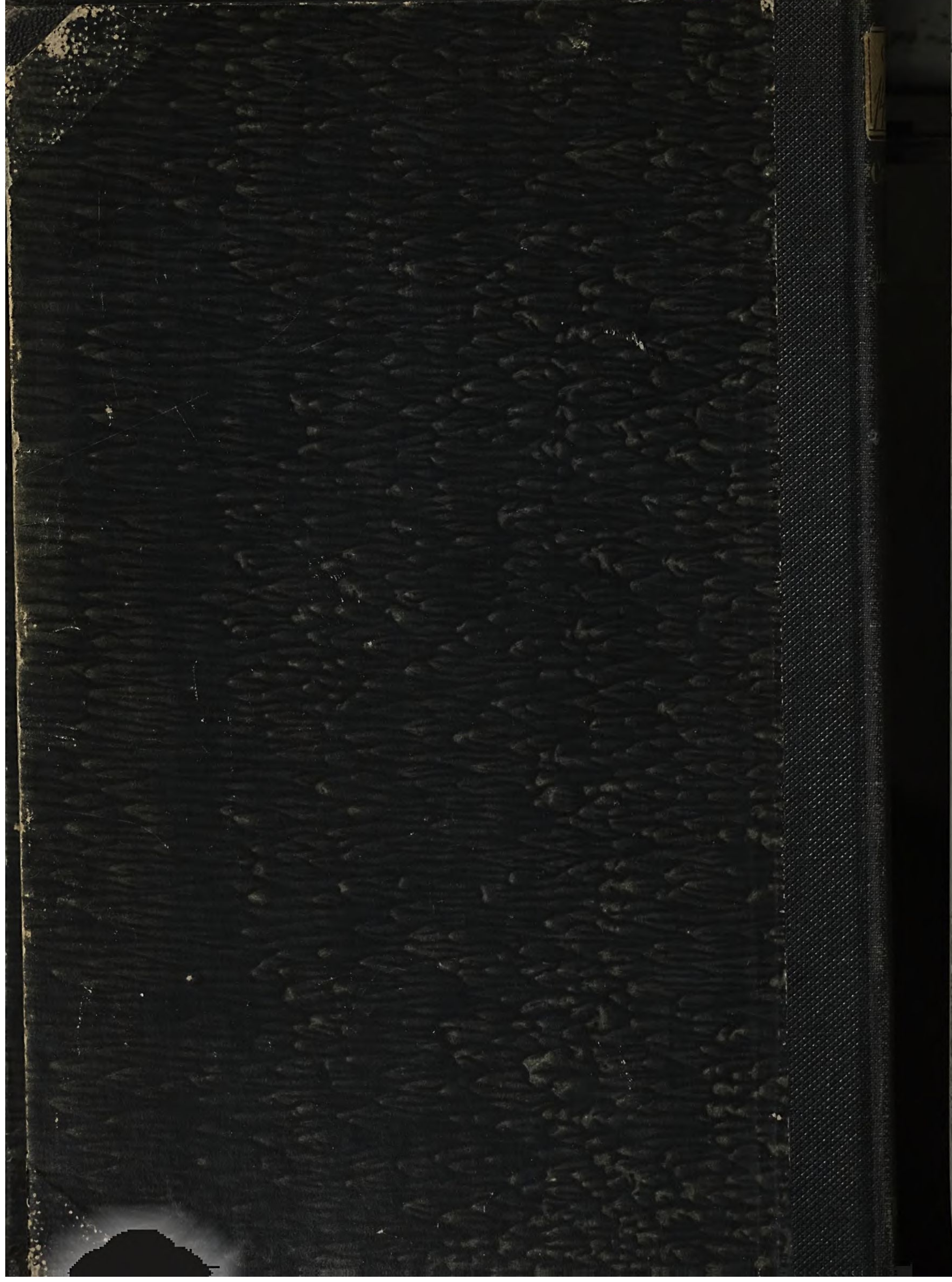
Preis des Jahrgangs von 12 Heften 9 *M* = fl. 5. 60 kr. Ö. W.

*Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes, sowie durch alle Postanstalten des Deutschen Reiches. Gegen Einsendung von 10 *M* oder fl. 6.— Ö. W. an die Verlagsbuchhandlung erfolgt regelmäßige Zusendung unter Kreuzband an die aufgegebene Adresse.*

~~~~~

Diese älteste aller gegenwärtig existierenden, dem Schach ausschließlich gewidmeten Zeitschriften erscheint seit dem Jahre 1846 in ununterbrochener Reihenfolge. Während innerhalb dieses Zeitraumes alle übrigen Schachjournale nach kurzem Bestehen wieder eingingen, hat sich unsere Zeitung das Vertrauen des Publikums stets in gleich hohem Maße zu erhalten gewußt. Dieselbe wird jetzt nicht nur in Deutschland, sondern auch im Auslande, diesseits und jenseits des Ozeans, als das Hauptorgan des edlen Schachspiels betrachtet, und ihre Stimme ist es vor allen anderen, welche seit Jahren in theoretischen Fragen den Ausschlag giebt.

Bestellungen können stets *nur* auf den *ganzen*, von Januar bis Dezember laufenden Jahrgang angenommen werden; Abonnements auf einzelne Quartale können nicht berücksichtigt werden.



Credner, Heinz

Das Damespiel nach älterer und neuerer Spielweise auf deutsche wie
polnische Art Entwicklung der Regeln und Feinheiten des Spieles auf
Grundlage zahlreicher Musterbeispiele

Leipzig 1886

Gymn. 14 mc

urn:nbn:de:bvb:12-bsb11611580-0